

Pauliina Baltzar

# **EI KIMBLESSÄ TAPETA, SIINÄ VAAN SYÖDÄÄN**

Erot vanhempien suhtautumisessa digitaaliseen pelaamiseen ja lautapelaamiseen

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta  
Pro gradu -tutkielma  
Lokakuu 2019

# TIIVISTELMÄ

Pauliina Baltzar: "Ei Kimblessä tapeta, siinä vaan syödään": Erot vanhempien suhtautumisessa digitaaliseen pelaamiseen ja lautapelaamiseen

Pro gradu -tutkielma

Tampereen yliopisto

Internet and Game Studies

Lokakuu 2019

---

Digitaaliset pelit ovat olleet pinnalla mediassa ja niiden hyötyjä ja haittoja erityisesti lasten kannalta on tutkittu kattavasti. Lautapelit taas eivät ole olleet keskustelussa paljoakaan ja niistä on tutkittu ainoastaan hyötyjä. Peliajoista sekä pelikasvatuksesta on ollut paljon puhetta, siltikään kasvatusoppaissa ei mainita lautapelejä sanallakaan. Lautapelaaminen sekä digitaalinen pelaaminen ovat molemmat pelaamista, joten niitä tulisi molempia myös käsitellä pelikasvatuksessa ainakin jollain tavalla.

Tämä tutkimus vastaa seuraavin kysymyksiin: 1. Pitävätkö vanhemmat lautapelejä haitallisina lapsille? 2. Suhtautuvatko vanhemmat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla? 3. Miksi vanhemmat suhtautuvat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla? Tämän tutkielman tutkimuskysymyksiin on vastattu kymmenen vanhemman yksilöteemahaastattelujen avulla. Analyysin pohjana on käytetty fenomenografiaa.

Tutkimus osoittaa, että vanhemmat eivät pidä lautapelejä haitallisina lapsille, mikä oli odotettavissa jo lautapelien haittojen liittyvän tutkimuksen puutteesta johtuen. Tutkimus osoittaa, että lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin suhtaudutaan usein eri tavalla. Suhtautuminen riippuu vanhemman omasta pelitaustasta sekä pelikokemuksesta, suurimmalle osalle lapsuudessa vain lautapelit olivat olleet läsnä, joten niihin myös suhtauduttiin positiivisemmin. Digitaaliset pelit olivat olleet läsnä vain muutamalla vanhemmalla lapsuudessa, tällöin suhtautuminen lautapelaamiseen ja digitaaliseen pelaamiseen ei eronnut merkittävästi.

Avainsanat: lautapelit, digitaaliset pelit, pelikasvatus, pelilukutaito

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck-ohjelmalla.

# ESIPUHE

Kolme ja puoli vuotta, kandi sekä maisteri. En olisi itsekään uskonut tätä vuonna 2016, kun aloitin yliopiston. Kaikki enemmän tai vähemmän vain tapahtui. Gradu ei kuitenkaan tapahtunut, vaan sen eteen piti oikeasti nähdä vaivaa. Tämän parissa ollaan itketty, naurettu ja raivottu, mutta tässä se nyt vihdoinkin on!

Kiitos Thomas, kun jaksoit kannustaa ja pakottaa palaamaan gradun pariin silloin, kun en olisi itse sitä halunnut tehdä. Kiitos Birgit oikoluvusta, muuten en ehkä kehtaisi edes itse lukea tätä uudelleen. Kiitos (ja anteeksi) Reetta ja Eetu, jotka jouduitte kuuntelemaan paljon ja vielä enemmän valitusta tämän prosessin aikana.

*Never stop the madness!*

# Sisällysluettelo

1	JOHDANTO .....	1
2	KESKEISET KÄSITTEET .....	4
	2.1 Peli .....	4
	2.2 Lautapeli .....	9
	2.3 Digitaalinen peli .....	10
	2.4 Pelikasvatus osana mediakasvatusta .....	10
	2.5 Pelisivistys .....	11
	2.6 Pelilukutaito .....	12
	2.7 Lautapelilukutaito .....	15
3	AIEMPI TUTKIMUS .....	17
	3.1 Pelikasvatus .....	17
	3.2 Lautapelitutkimus .....	20
	3.3 Pelaamisen vaikutukset .....	22
	3.3.1 Pelaamisen negatiiviset puolet .....	22
	3.3.2 Pelaamisen positiiviset puolet .....	24
4	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	25
	4.1 Tutkimuskohteen esittely .....	25
	4.2 Teemahaastattelut .....	27
	4.2.1 Teemat .....	27
	4.2.2 Teemahaastatteluiden suorittaminen .....	29
	4.3 Aineiston käsittely ja analyysi .....	30
	4.4 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys .....	31
5	TUTKIMUSTULOKSET .....	32
	5.1 Taustatiedot .....	32
	5.2 Pelaaminen .....	35
	5.3 Rajoitteet .....	35
	5.4 Haitat ja hyödyt .....	36
	5.5 Käsitykset digitaalisesta pelaamisesta ja lautapelaamisesta .....	38
6	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	40
	6.1 Lautapelejä ei pidetä haitallisina lapsille .....	40
	6.2 Oma pelitausta vaikuttaa suhtautumiseen .....	42
	6.3 Tutkimuksen luotettavuus .....	43
7	YHTEENVETO .....	44
8	LUDOGRAFIA .....	46
9	LÄHTEET .....	47
	LIITE 1: MEDIAKATSAUS .....	55
	LIITE 2: TESTIHAASTATTELU .....	61
	LIITE 3: HAASTATTELU, 2. VERSIO .....	63
	LIITE 4: HAASTATTELU, VIIMEINEN VERSIO .....	64
	LIITE 5: TAUSTATIENTOKYSELY .....	66
	LIITE 6: VANHEMPIEN MAINITSEMAT LASTENSA PELAAMAT PELIT .....	69

# 1 JOHDANTO

Peleistä on tullut olennainen osa jokapäiväistä elämäämme. Suomessa 97,8 % 10–75 vuotiaista henkilöistä pelaa eri tyyppisiä pelejä, jos myös satunnainen pelaaminen otetaan huomioon. Tästä määrästä 88,1 % on aktiivisia pelaajia. (Kinnunen, Lilja, Mäyrä, 2018.)

Mediakasvatus on Suomessa osa äidinkielen opetussuunnitelmaa, kuitenkin pelikasvatusta ei mainita suoraan opintosuunnitelmissa. Peruskoulun opetussuunnitelmassa sana ”peli” mainitaan useasti, mutta yleensä se mainitaan osana listaa: lapset voivat tutustua kurssin aikana elokuvaan, kirjoihin ja peleihin. Opetussuunnitelma ei avaa, miten peli tulisi käyttää peruskoulussa tai kerro käytetäänkö peliä aktiivisesti. (Aurava, 2018.) Vaikka koulu onkin tärkeää, myös vanhemmilla on suuri merkitys lapsen asenteiden, tiedon sekä sosiaalisten taitojen kehittämisessä (Cram & Ng, 1999).

Pelit ovat yksi median muoto, niitä ei ainoastaan pelata: peleistä voidaan puhua, lukea tai haaveilla, peliä voidaan muokata, peleistä ja pelien avulla voidaan oppia (Annetta, 2008). Videopelit ja pelaaminen ovat nousseet usein median keskusteluun (Liite 1). Keskiössä ovat monesti olleet digitaalisten pelien haitat: pelit tekevät lapsista väkivaltaisia, pelit vaikeuttavat perheen elämää. Esimerkiksi Eloheimo (2019) kertoo isän pahoinpidelleen lastansa, koska sovittua peliaikaa ei oltu noudatettu. Kuitenkin viime vuosien aikana media on keskittynyt tuomaan esille sekä positiiviset että negatiiviset puolet pelaamisesta. Kasilan (2019) mukaan pelaaminen on yhtä hyvä harrastus kuin mikä tahansa muukin, kunhan siinä muistaa kohtuuden. Lautapelaamista tai sen haittoja sen sijaan ei olla nostettu aktiivisesti mediassa keskusteluun.

Digitaalisten pelien haittoja sekä hyötyjä on tutkittu kattavasti (esim. Barlett, Anderson & Swing, 2009; Gentile, 2011; Adachi & Willoughby, 2017), kun taas lautapeleissä tutkimus on keskittynyt ainoastaan hyötyihin (esim. Nieh & Wu, 2018; Adair & McAfee, 2018; Fung & Min, 2016.), eikä haittoja edes oteta keskusteltuun.

Lautapelaaminen sekä digitaalinen pelaaminen ovat lopulta molemmat pelaamista. Molemmissa on sääntöjä, mekaniikkoja sekä mahdollisesti tarina. Kuitenkin, jos kertoo harrastavansa pelaamista, on yleistä, että ihmiset luulevat pelaamisen tarkoittavan digitaalista pelaamista. Jos taas kertoo, että harrastaakin lautapelaamista, jotkut saattavat

ihmetellä; voiko sitäkin harrastaa. On siis selvää, että digitaalisiin peleihin ja lautapeleihin suhtaudutaan ainakin joissain tilanteissa eri tavalla. Mielenkiintoista onkin, miksi näin on? Eikö lautapelejä pidetä samassa arvossa kuin digitaalisia pelejä? Nämä erot suhtautumisessa motivoivatkin tutkimusaihettani: minkä takia vanhemmat suhtautuvat digitaalisiin peleihin ja lautapeleihin eri tavalla.

Tämän tutkielman tutkimuskysymyksiin vastaukset selvitettiin vanhempien yksilöteema-haastatteluiden avulla. Tutkimuskysymykset ovat: 1. Pitävätkö vanhemmat lautapelejä haitallisina lapsille? 2. Suhtautuvatko vanhemmat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla? 3. Miksi vanhemmat suhtautuvat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla?

Tämän tutkielman luku kaksi taustoittaa tutkimusta, se esittelee tutkimuksen kannalta keskeiset käsitteet: peli, lautapeli, digitaalinen peli, pelikasvatus osana mediakasvatusta, pelisivistys, pelilukutaito ja lautapelilukutaito.

Luku kolme esittelee aiheeseen liittyvää aiempaa tutkimusta. Ensimmäisenä käsitellään tutkimusta, minkä voidaan nähdä liittyvän pelikasvatukseen. Seuraavana keskitytään lautapelitutkimukseen erityisesti lautapeliin hyötyjen näkökulmasta. Viimeisenä keskustellaan erityisesti digitaalisen pelaamisen vaikutuksista, sekä negatiivisista että positiivisista puolista.

Luku neljä keskittyy tutkimuksen toteutukseen, ensimmäisenä luku esittelee tutkimusaiheen. Tämän jälkeen luku taustoittaa teemahaastatteluiden valintaa, kertoo, miten teemat muodostettiin ja miten haastattelut suoritettiin. Seuraavana luku kertoo aineiston analyysistä sekä keskittyy tarkastelemaan tutkimuksen luotettavuutta ja eettisyyttä.

Luvussa viisi esitellään tutkimustuloksia. Tulokset on jaettu viiteen eri osaan: taustatiedot, pelaaminen, rajoitteet, haitat ja hyödyt ja käsitykset digitaalisesta pelaamisesta sekä lautapelaamisesta.

Luku kuusi syventyy tutkimustuloksiin ja tekee niiden perusteella johtopäätöksiä. Tutkielmani osoittaa, että lautapelejä ei pidetä haitallisina lapsille, ja vanhempien suhtautuminen peleihin riippuu heidän omasta pelitaustastaan. Viimeisenä luku pohtii tutkimuksen luotettavuutta.

Luku seitsemän kertoo koko tutkimusprosessin lyhykäisyydessään. Luku kertoo mistä tutkimus lähti liikkeelle, miten tutkimus eteni ja millaisia tuloksia tutkimus tuotti.

## 2 KESKEISET KÄSITTEET

Seuraavassa luvussa taustoitetaan tutkimuksen aihepiiriä laajemmin. Luvun tarkoituksena on esitellä keskeiset käsitteet ja selventää miten ne liittyvät tutkimusaiheeseen. Ensimmäisenä määritellään peli ja tämän jälkeen digitaalinen peli ja lautapeli. Seuraavaksi määritellään pelikasvatus, pelisivistys, pelilukutaito ja lautapelilukutaito.

### 2.1 Peli

Digitaaliset pelit sekä lautapelit ovat molemmat pelejä, joten on mielekästä aloittaa käsitteiden määrittely pelistä. Ensiksi esitellään muutamia eri määritelmiä ja tapoja tarkastella pelejä. Seuraavaksi esitellään yhteisiä piirteitä mitä peleillä on, ja lopuksi tarkastellaan mitä eroja lautapeleillä ja digitaalisilla peleillä on.

Peliä (game) voidaan lähteä määrittelemään useasta eri näkökulmasta, kuten esimerkiksi yhteiskunnan, järjestelmän tai tarinan kautta. Yhden määritelmän mukaan pelin voidaan ajatella olevan järjestelmä, jossa pelaajat ovat keinotekoisessa konfliktissa ja lopputulos on määrällinen (Salen & Zimmerman, 2004). Esimerkiksi jalkapallossa pelaajille kerrotaan säännöt: palloon ei saa koskea käsillä, pelikentällä on rajat ja tarkoituksena on saada pallo toisen joukkueen maaliin. Lopputulos on tällöin pisteiden mukaan joko voitto, häviö tai tasapeli. Toisen määritelmän mukaan taas peli voi olla leikin muoto, jossa on maaleja ja rakenne (Maroney, 2001). Kolmannen määritelmän mukaan taas pelit ovat fasilitaattoreita, jotka muodostavat pelaajan käyttäytymisen ja joiden pääasiallinen tarkoitus on nautinto (Aarseth, 2007).

Vaikka pelin määritelmä vaihtelee paljon tutkijasta ja tutkimusaiheesta riippuen, on mahdollista löytää yhteisiä piirteitä eri tutkimuksista pelien määritelmälle. Taulukko 1 esittelee yleisimmät yhtenäiset piirteet (Hamari & Huotari, 2012, s.18).<sup>1</sup> Taulukko on muokattu Hamarin ja Huotarin taulukosta, sääntöjen tilalle on vaihdettu pysyvät säännöt, muutosta avataan myöhemmin tässä luvussa lisää.

<sup>1</sup> Taulukko 1 sekä tulevat lainaukset ja määritelmät on suomennettu itse tässä tutkimuksessa, ellei toisin mainita.



Lähes kaikkien määritelmien mukaan pelit ovat järjestelmiä, jotka mahdollistavat pelaamisen (Hamari & Huotari, 2012). Määritelmissä korostuu myös peleihin vapaaehtoinen sitoutuminen (Hamari & Huotari, 2012), jos pelaaja on pakotettu mukaan peliin, hän ei välttämättä ole pelillisessä mielentilassa, jolloin pelaaminen voi olla haastavaa.

Ominaista peleille ovat säännöt, ristiriidat, vaihtelevat lopputulokset, jännitys, pelillisyyys ja hedonistinen mielihyvä (Hamari & Huotari, 2012), mutta kuitenkin kaikista peleistä näitä ei välttämättä löydy. Esimerkiksi säännöt saattavat muuttua pelin aikana, koska lautapelin todetaan olevan lapselle liian vaikea tai sääntöjä ei jakseta lukea koko ajan uudelleen, joten päätetään noudattaa jotain itse keksittyä mallia. Säännöt saattavat myös vaihdella peliseurasta riippuen. Esimerkiksi *Monopolia* (1935) saatetaan pelata ilman huutokauppaa, laittamalla rahaa vapaapysäköinnin kohdalle tai ilman korotettuja avausmaksuja kiinteistöistä. Tämän takia Hamarin ja Huotarin taulukkoon (Hamari & Huotari, 2012, s. 18) onkin muokattu kohtaan ”säännöt” tilalle ”pysyvät säännöt”. Muokkauksesta johtuen taulukossa ei ole aihetta tukevia artikkeleita listattuna.

Taulukko 1: Mikä yhdistää pelejä? (Hamari & Huotari, 2012 s. 18)

<b>Yleistä kaikille peleille</b>	
Pelit ovat järjestelmiä	Avedon & Sutton-Smith, 1981; Caillois, 1958; Crawford, 1982; Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Huizinga, 1944; Juul, 2003; Kelley, 1988; Salen & Zimmerman, 2004; Suits, 1978
Peleihin sitoutumisen täytyy olla vapaaehtoista	Avedon & Sutton-Smith, 1981; Caillois, 1958; Crawford, 1982; Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Huizinga, 1944; Juul, 2003; Kelley, 1988; Salen & Zimmerman, 2004; Suits, 1978
<b>Ominaista peleille, mutta ei välttämättä löydy kaikista peleistä</b>	
Pysyvät säännöt	
Ristiriidat	Avedon & Sutton-Smith, 1981; Crawford, 1982; Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Juul, 2003; Kelley, 1988; Salen & Zimmerman, 2004; Suits, 1978
Vaihtelevat ja epävarmat lopputulokset	Avedon & Sutton-Smith, 1981; Crawford, 1982; Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Juul, 2003; Kelley, 1988; Salen & Zimmerman, 2004
Luo hedonista mielihyvää	Caillois, 1958; Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Huizinga, 1944; Juul, 2003; Kelley, 1988
Luo jännitystä	Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Juul, 2003
Luo pelillisyyttä	Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011

Eräs tapa taas määritellä ja ryhmitellä pelejä on Cailloisin neljä kategoriaa: *kilpailu (agon)*, *sattuma (alea)*, *imitaatio (mimicry)* ja *sekavuus (illinx)* (Caillois & Barash, 2001). Ensimmäiseen kategoriaan, kilpailuun, voisi kuulua esimerkiksi jalkapallo ja shakki, molemmissa peleissä on selkeät säännöt ja pelin lopussa selviää voittaja. Toiseen kategoriaan, sattuamaan, voisi kuulua esimerkiksi lotto tai rahapeliautomaattien pelit, näiden pelaaminen ja voittaminen perustuvat suoraan tuuriin, eivät taitoon. Kolmanteen kategoriaan, imitaatioon, voidaan lukea kuuluvaksi esimerkiksi roolipelaaminen, tällöin pelaajat keskittyvät tiettyyn rooliin ja pelissä tehtävät valinnat ovat rooliin sidottuja. Neljänteen kategoriaan, sekavuuteen, taas voidaan lukea esimerkiksi pihapeli *tukkihumala*, jonka tarkoituksena on aiheuttaa kehossa leikillisiä tuntemuksia. Jotkin pelit voivat edustaa useampaa kategoriaa, esimerkiksi pokerissa yhdistyvät sekä agon että alea, sillä kortit, jotka pelaajat saavat käteen ovat lähes puhdasta sattumaa, mutta miten korttinsa pelaa on taktikointia.

Peleihin lasketaan tässä työssä sekä digitaaliset pelit että lautapelit. Kun viitataan sanaan peli, tarkoitetaan tällä molempia. Kuten aiemmin osoitin, peleillä on useiden määritelmien mukaan paljon yhteistä, mutta kuitenkin myös paljon eroa. Sicartin (2009) mukaan kuitenkin tärkein ero lautapeliin ja digitaalisten pelien välillä on sääntöjen muokattavuus pelin aikana. Lautapeleissä muutoksia sääntöihin voidaan tehdä milloin vain, kun taas digitaalisten pelien sääntöjä ei yleensä pysty muokkaamaan merkittävästi ilman kattavaa teknistä osaamista.

Salen ja Zimmerman (2005) ovat taas tunnistaneeet neljä tapaa, jolla lautapelit ja digitaaliset pelit eroavat toisistaan merkittävästi:

1. Digitaaliset pelit reagoivat heti pelaajan toimintoihin (Salen & Zimmerman, 2005).

Lautapelit reagoivat vastaavasti pelaajien toimintoihin hitaasti, jos ollenkaan. Usein pelaaja joutuu itse tekemään toiminnon, ja toiset pelaajat reagoivat toimintoihin, lautapeli ei siis itsessään reagoi pelaajan toimintoihin, vaan pelaajat itse. Tähän on kuitenkin olemassa joitain poikkeuksia, esimerkiksi *Kimble*ssä (1967) pelaaja painaa pop-o-maticia

laudan keskellä, jonka jälkeen noppa pyörähtää. Tämän voidaan ajatella olevan pelin reagoimista välittömästi. Tämän jälkeen pelaajan tulee kuitenkin itse liikuttaa nappulaa laudalla silmäluvun verran. Useissa lautapeleissä kuitenkin lauta ei itsessään tee mitään toimintoja, vaan pelaaja on vastuussa esimerkiksi nappuloiden liikuttelusta sekä nopan heittämisestä.

2. Digitaaliset pelit varastoidaan digitaalisesti, pelien manipulointi tapahtuu datan avulla (Salen & Zimmerman, 2005).

Lautapelejä on vaikeaa varastoida digitaalisesti täydellisesti, ainakaan samassa muodossa. Esimerkiksi *Monopolissa* (1967) on mahdollista varastoida digitaalisesti sattumajä yhteismaakortit, kiinteistökortit, rahat sekä lauta. Kuitenkin nappuloita ja taloja on mahdotonta varastoida digitaalisesti, jos oletetaan, että nappuloiden tulisi olla käsinkosketeltavia esineitä.

3. Digitaalisissa peleissä datan manipulointi on nopeaa (Salen & Zimmerman, 2005).

Digitaalisissa peleissä voidaan esimerkiksi asetuksia muuttaa nopeasti vain muutamalla napin painalluksella. Lautapeleissä taas datan tai pelin manipulointi on hidasta. Pelin manipulointiin voi liittyä säännöistä uudelleen sopiminen muiden pelaajien kanssa, uusien pelimerkkien tai pelikorttien tekeminen tai uuden laudan tekeminen.

4. Digitaaliset pelit luovat uusia kokemuksia, tuhansien pelaajien on mahdollista kokea peli yhtä aikaa (Salen & Zimmerman, 2005).

Lautapelit luovat myös uusia kokemuksia, mutta massiivimoninpelaaminen ei ole mahdollista. Lautapelit on suunnattu usein alle kymmenelle pelaajalle. Peliä voi seurata taustalla toki useampi, mutta pelin seuraaminen ja pelin pelaaminen ovat eri asia

Seuraavat alaluvut määrittelevät mitä lautapelillä ja digitaalisella pelillä tarkoitetaan tämän tutkimuksen yhteydessä. Halusin korostaa määritelmässä sitä, miten ihmiset voisivat ymmärtää lautapelit ja digitaaliset pelit, jos he eivät perehtyisi tutkimuskirjallisuuteen. Tämän takia otinkin lähtökohdiksi *suomisanakirjan* sekä *dictionary.comin* antamat määritelmät.

## 2.2 Lautapeli

Suomisanakirjan (2019) mukaan *lautapeli* (board game) on pelilaudalla pelattava peli, tällöin esimerkiksi korttipelit eivät sisältyisi lautapeleihin. Toisen suomisanakirjan (2019) määritelmän mukaan taas lautapeli on peli, jossa vaaditaan nappuloiden liikuttamista laudalla, tai mikä tahansa peli, jota pelataan laudalla. Lautapelissä on nappuloita tai elementtejä, joita liikutellaan tiettyjen mekaniikkojen avulla.

Tutkimustani varten kuitenkin laajensin *lautapeli* (tabletop games) määritelmän kattaamaan lautapelit, noppapelit sekä korttipelit, koska useat vanhemmat mainitsivat esimerkiksi korttipelejä haastatteluiden aikana. Lautapelejä ovat siis kaikki pelit, joita pelataan jonkinlaisen tason, yleensä pöydän päällä (Parlett, 1999).

Perinteisissä lautapeleissä on fyysinen lauta ja nappuloita tai muita elementtejä, joita liikutetaan usein nopan silmäluvun tai muun pelimekaniikan osoittamalla tavalla. Osa peleistä perustuu onneen ja osa taas enemmän strategiaan. Peli voi olla myös yhdistelmä onnea ja strategiaa. Perinteisiksi lautapeleiksi lasketaan tässä tapauksessa esimerkiksi *Monopoli* (1935), *Carcassonne* (2000) ja *Catan* (1995).

Noppapeleissä pelin mekaniikat keskittyvät nopan ympärille. Noppa voi määrittää esimerkiksi, miten peleissä liikutaan. Peleissä voidaan käyttää yhtä tai useampaa noppaa. Esimerkkejä noppapeleistä ovat *Yatzy* (1952), *Backgammon* (1946) ja *Kimble* (1976).

Korttipeleihin lasketaan tässä tapauksessa korttipelit, joita voidaan pelata normaalilla korttipakalla, esimerkiksi *Maija*, *Ristiseiska*, tai *Pokeri*. Korttipeleihin lasketaan myös erilaiset strategiapelit, jotka perustuvat kortteihin, esimerkiksi *Bang!* (2003), *Dominion* (2016) ja *Bohnanza* (1997).

## 2.3 Digitaalinen peli

*Digitaalisista peleistä* (digital game) saatetaan käyttää myös termejä elektroninen peli, tietokonepeli tai videopeli. Termit eivät tarkoita suoraan samaa asiaa, eikä niillä välttämättä viitata samoihin asioihin. (Tavinor, 2008.)

*Dictionary.com*in (2019) mukaan videopelejä ovat interaktiiviset pelit, joita pelataan erilaisilla elektronisilla pelivälineillä, tietokoneella tai mobiililaitteella television tai muun ruudun kuvaa samalla katsoen. Salen ja Zimmerman (2004) lukevat tutkimuksessaan digitaalisiin peleihin tietokonepelit, televisioon liitettävät pelikonsolit, käsikonsolit, älypuhelinpelit sekä arcade-pelit.

Tässä tutkielmassa puhuttaessa digitaalisista peleistä viitataan peleihin, joita pelataan tietokoneella, älypuhelimella tai eri konsoleilla. Digitaalisia pelejä on mahdollista pelata yksin, ystävän kanssa samassa huoneessa tai internetin välityksellä toisten pelaajien kanssa. Arcade-pelit ollaan jätetty pois, koska pelikoneita ei maininnut yksikään vanhempi haastatteluissa.

## 2.4 Pelikasvatus osana mediakasvatusta

Seuraava alaluku keskittyy avaamaan pelikasvatuksen käsitettä ja ilmaisemaan sen olevan osa mediakasvatusta. Käsitteet ovat olennaisia avata, koska haastatteluiden kohderyhmänä ovat vanhemmat. He toimivat usein tärkeässä roolissa lastensa pelikasvattajia sekä mediakasvattajia koulun ohella.

*Mediakasvatus* (media education) määritellään mediasta opettamiseksi ja oppimiseksi, medialukutaito voidaan taas nähdä mediakasvatuksen lopputuloksena. Mediakasvatus tähtää sekä kriittisen ymmärtämisen kehittämiseen että aktiiviseen osallistumiseen. (Buckingham 2003.) Medialukutaito on määritelty usealla eri tavalla (Adams & Hamm, 2001; Hobbs 1996; Sholle & Denski, 1995), kuitenkin yhteistä suurimmalle osalle määritelmistä on kriittisyyden korostaminen. Mediaa tulisi voida tulkita ja katsastella kriittisesti (Potter, 2004) ja kattavasti useasta eri näkökulmasta.

Pelikasvatus voidaan nähdä osana mediakasvatusta. Digitaalisten pelien voidaan ajatella olevan osa mediaa samalla tavalla kuin kirjat, lehdet ja elokuvat. Ymmärtääkseen yhteiskuntaa on tärkeää ymmärtää eri median muotoja, kuten televisiota, pelejä sekä journalistia.

Pelikasvatus on täten myös yksi kasvatuksen osa-alue. Pelikasvatuksella pyritään edistämään sekä ylläpitämään kasvatettavan hyvinvointia. (Meriläinen, 2016.) Pelikasvatuksella viitataan usein digitaaliseen pelaamiseen liittyvien asioiden käsittelyyn kasvatuksessa. Vanhempia saattavat mietityttää esimerkiksi peliajat, pelien sisällöt sekä pelaamisen vaikutukset. Pelikasvatus ei tapahdu suoraan vanhemmalta lapselle vaan kasvatusta voi tulla myös lasten suunnasta vanhemmille. (Silvennoinen & Meriläinen, 2016.)

Nuorten pelituntemus saattaa olla kattavampi kuin vanhemmillä, jolloin myös ymmärrys pelejä kohtaan voi olla erilaista. Usein asioita, joista ei ole itsellä paljoa tietoa pidetään haitallisina. Esimerkiksi vanhemmat, jotka eivät ole olleet kosketuksissa digitaalisten pelien kanssa voivat kauhistella pelien väkivaltaisuutta. Lapset taas voivat olla tottuneita siihen, että digitaalisissa peleissä esiintyy väkivaltaa, eivätkä tällöin edes ihmettele pelin väkivaltaisuutta.

Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen toimittaman Pelikasvattajan käsikirjan (2013) mukaan pelikasvatus voidaan jakaa neljään eri kategoriaan: 1. pelikasvatus on pelien ymmärtämistä, 2. pelikasvatus on peleistä oppimista, 3. pelikasvatus on pelien vaikutusten ymmärtämistä ja 4. pelikasvatus on pelien sekä pelikulttuurin tuntemista. Pelikasvatus on myös pelisivistyksen kehittämistä sekä sen edelleenvälittämistä kasvatuksen avulla (Meriläinen, 2016). Seuraava alaluku avaa tarkemmin, mitä pelisivistyksellä tarkoitetaan.

## **2.5 Pelisivistys**

Pelikasvatukseen voidaan katsoa kuuluvaksi pelisivistys, joka tarkoittaa taitoa, valmiutta ja tahtoa tarkastella digitaalisia pelejä sekä niiden ympärillä esiintyviä kulttuureita kriittisesti ja avoimesti (Meriläinen, 2016). Pelien ja pelikulttuurin eettiset ja esteettiset kysymykset huomioidaan, kun asioita lähestytään pelisivistyksen näkökulmasta.

Pelisivistys ei tarkoita yksittäisten pelien teknistä tuntemusta tai pelien historian yksityiskohtaista hallintaa. Pelisivistyksessä olennaisempaa on keskittyä pelien yhteiskunnalliseen ja kulttuurisen roolin tunnistamiseen ja analysointiin. Pelisivistys kehittyy jatkuvasti. (Meriläinen, 2016.)

Pelisivistyksen kannalta on olennaista tuntea pelejä myös itse pelaamisen kautta. Pelejä tulisi pelata eri genreistä, jotta yleiskuva peleistä olisi laaja. Pelikasvatustietoisuus on alue, jossa kasvattaja yhdistää kasvatustietoisuutensa ja pelisivistyksensä. (Meriläinen, 2016.)

Pelisivistystä lähellä on pelilukutaito, jota seuraava alaluku esittelee tarkemmin. Tämän tutkimuksen yhteydessä voidaan todeta, että pelisivistys on pelilukutaidon yläkäsite. Pelisivistys keskittyy enemmän pelien yhteiskunnallisiin vaikutuksiin ja pelilukutaito taas menee yksittäisissä asioissa, kuten pelien multimodaalisuudessa, syvemmälle.

## 2.6 Pelilukutaito

Lukutaito on yleisesti määritelty taitona lukea ja kirjoittaa. Lukutaito tarkoittaa tekstin ymmärtämistä, käyttöä sekä analysointia (PISA, 2009). Perinteisen lukutaidon lisäksi muista lukutaidoista ollaan keskusteltu ainakin vuodesta 1994 asti, jolloin keskusteluun nousi visuaalinen lukutaito (Moore & Dwyer, 1994). Vuoden 1994 jälkeen esiteltiin useita uusia lukutaitoja: televisiolukutaito (Buckingham, 1993), elokuva lukutaito (British Film Institute, 2000), liikkuvan kuvan lukutaito (Burn, 2007), informaatiolukutaito (Bruce, 2007) ja digitaalinen lukutaito (Gilster, 1997). Käsitettä (video)pelilukutaito käytettiin ensimmäisen kerran vuonna 2003 (Gee, 2003).

*Pelilukutaito* (game literacy) voidaan määritellä taidoksi ymmärtää pelejä, käsitellä pelejä ja ymmärreksi miten pelien käyttäminen vaikuttaa toisiin sekä henkilöön itseensä (Partington, 2010). Pelilukutaito onkin tärkeä osa pelikasvatusta, ilman pelilukutaitoa on vaikeaa ymmärtää pelaamista esimerkiksi harrastuksena.



Pelilukutaidon sosiaalinen ulottuvuus on tärkeää ottaa huomioon: miten pelaajat ovat sosiaalisesti sijoittuneet, miten pelaaminen määritellään ja miten itse pelaaminen suoritetaan. Lisäksi huomioon tulee ottaa pelien multimodaalisuus: peleissä on liikkuvaa kuvaa, ääniä, musiikkia, puhetta, kirjoitusta sekä tarina. (Buckingham & Burn, 2007.)

Pelilukutaitoa ja sen ymmärtämistä voi lähteä miettimään esimerkiksi seuraavien kysymysten kautta. Kenelle peli on suunnattu? Mitä peli edustaa, kuvastaako se kulttuuria tai ajanjaksoa, jolloin peli tehtiin? Miten määritellä peli ja pelaaminen? Asettaako peli tiettyjä ennako-oletuksia sukupuolista tai roduista?

Mustikkamäen (2010) mukaan pelilukutaidolla voi olla kolme eri näkökulmaa: mediakasvatuksellinen, pelisuunnittelullinen ja sosiokulttuurinen. Mediakasvatuksellinen näkökulma keskittyy pelien kriittiseen tarkasteluun osana yhteiskuntaa sekä pelaajan aktiiviseen osallistumiseen. Aktiivisella osallistumisella tarkoitetaan, että pelit vaativat osallistumista ja toimintaa verrattuna esimerkiksi musiikin kuunteluun, jossa on vaadittua ainoastaan kuunnella. (Mustikkamäki, 2010.)

Pelisuunnittelun näkökulmassa keskitytään erityisesti pelien pelaamiseen, modaamiseen sekä pelituotannon hallitsemiseen. Näkökulma voi korostaa pelien näkemistä järjestelmänä. (Mustikkamäki, 2010.)

Sosiokulttuurinen näkökulma taas puolestaan keskittyy pelien luonteeseen kulttuurisina artefakteina. Pelimaailman ja reaaliaikaisen maailman suhdetta tulisi ymmärtää ja tämän avulla tutkia ja selittää ilmiöitä mitä pelit aiheuttavat. Sosiokulttuuriseen näkökulmaan voidaan lukea myös peleistä oppimisen ja pelioppimisen. (Mustikkamäki, 2010.)

Pelilukutaitoa voidaan tarkastella myös kahden eri mallin avulla, ”the 3-C’s” ja pelilukutaiton kolme ulottuvuutta. 3 C -malli tulee englannin sanoista cultural, critical ja creative, eli kulttuuri, kriittisyys ja luovuus (Burn & Durran, 2007, s. 11). Bourgonjonin (2014) mukaan pelilukutaidolla on kolme ulottuvuutta: kulttuurinen, kriittinen ja operationaalinen.

3 C -mallin mukaan kulttuurin näkökulmasta pelilukutaito voisi pohtia eroja pelikokemuksessa: pelaajilla voi olla erilaisia kokemuksia samasta pelistä, jotka vaihtelevat pelaajan kulttuurista ja iästä riippuen. Eri maissa peleihin liittyvät säädökset ja sensurointi ovat erilaisia, joten pelikokemus ei ole välttämättä kaikille sama. (Buckingham & Burn, 2007.)

3 C -mallin mukaan sekä Bourgonjonin mallin mukaan kulttuurinen pelilukutaito voisi esimerkiksi myös keskittyä pohtimaan miten pelit vertautuvat muuhun mediaan. Miten pelit suhtautuvat ja asettuvat pelikulttuuriin, mistä peli tulee ja mihin se kuuluu? Kulttuurin näkökulmaa pelilukutaidossa voi pohtia vertaillen digitaalisia pelejä ja lautapelejä toisiinsa. Miten näiden pelikokemukset eroavat toisistaan? Tuottaako peli, joka on tehty lautapelinä myös digitaalisena pelinä samanlaisia pelikokemuksia? Esimerkiksi *Catan* (1995) on alun perin ollut lautapeli, mutta nykyään sitä on mahdollista pelata myös digitaalisena.

Molemmissa malleissa voidaan kriittisen pelilukutaiton kohdalla pohtia seuraavia: Mitä pelit voivat opettaa ja miten ne opettavat? Mitä sääntöjä pelissä on, voiko pelissä kehittyä tai onko pelaajan mahdollista itse valita vaikeustaso? Miten peli on tuotettu ja miten se vaikuttaa talouteen? (Buckingham & Burn, 2007.) Opettavatko digitaaliset pelit ja lautapelit erilaisia asioita? Onko lautapeliä mahdollista mukauttaa taitojen mukaan? Kriittinen pelilukutaito taas keskittyy sosiaalisiin ulottuvuuksiin paratekstin avulla (Consalvo, 2007). Kriittinen pelilukutaito voidaan määritellä:

Intertekstuaalista navigointia, 'virallisen' ja 'epävirallisen' paratekstin lukemista ja vertailua sekä niiden sisältämien tietojen kontekstualisointia tiettyjen lähteiden uskottavuuden perusteella (Apperley & Walsh 2012). (Suora käännös englanninkielisestä määritelmästä.)

3 C -mallin mukaan luova pelilukutaito voi taas keskittyä analysoimaan pelin tarinaa, sääntöjä, erilaisia haasteita tai tehtäviä sekä pelin antamia palkintoja (Buckingham & Burn, 2007). Onko palkinnot rakennettu pelin sisään vai saako pelaaja pelaamisesta jotain ulkoisia palkintoja? Välittyvätkö tarinat samalla tavalla digitaalisissa peleissä ja lautapeleissä?

Bourgonjonin mallin mukaan operationaalinen pelilukutaito voi keskittyä analysoimaan pelaamista sekä pelin suunnittelua. Mitä pelin aikana tapahtuu, onko pelaajalla pelillinen asenne järjestelmää tai rakenteita kohtaan, tarvitseeko pelaajan osata suunnitella pelejä ollakseen pelilukutaitoinen? (Bourgonjon 2014.)

Kuka määrittelee mitä on pelilukutaito (Bourgonjon, 2014)? Kuka määrittelee, milloin henkilö on pelilukutaitoinen? Voiko henkilö olla pelilukutaitoinen, vaikka hän ei olisi ikinä itse pelannut vaan ainoastaan seurannut muiden peliä vierestä? Kuinka monta peliä tai peligenreä henkilön tulee tietää? Onko henkilö pelilukutaitoinen, jos hän tietää mitä kaikkea pelissä voi tehdä, mutta silti ei ikinä voita pelissä? Täytyykö pelilukutaitoisen osata suunnitella pelejä?

Pelilukutaito on määritelty useilla eri tavoilla, eivätkä tutkijat ole saavuttaneet vielä yksimielisyyttä. Tässä tutkimuksessa pelilukutaitoa tarkastellaan erityisesti mediakasvatuksen, kriittisyyden sekä kulttuurin näkökulmista. Tutkimuksen kannalta ei ole olennaista osaako pelilukutaitoinen suunnitella pelejä, vaan tärkeämpää on ymmärrys pelien sisällöistä sekä kulttuurisesta asettautumisesta.

Pelilukutaidon määritelmät on rakennettu digitaalisen pelaamisen päälle, kuitenkin määritelmät sopivat hyvin myös lautapeleihin. Seuraava alaluku keskustelee, mitkä piirteet määritelmistä ovat olennaisia erityisesti lautapeliin suhteen.

## **2.7 Lautapelilukutaito**

Lautapelilukutaitoon ei olla erikseen keskitytty pelilukutaitoon liittyvissä tutkimuksissa. Kuitenkin, pelilukutaidon määritelmät, esimerkiksi pelilukutaidon kolme ulottuvuutta (Bourgonjon, 2014) voivat sopia myös lautapeleihin. Operationaalisen ulottuvuuden mukaan lautapeleissä pohdittaisiin yhä mitä pelin aikana tapahtuu ja onko pelaaja leikillisellä asenteella pelissä mukana. Kulttuurisen pelilukutaidon kohdalla pohdittaisiin ovatko lautapelit erilainen media verrattuna digitaalisiin peleihin, mitä eroa ja yhteistä näillä on, miten lautapelit vaikuttavat lautapelikulttuuriin tai pelikulttuuriin yleisesti ottaen.

Kriittisessä ulottuvuudessa taas lautapeliin viittauksia voitaisiin miettiä, shakki on pohjimmiltaan sotasimulaatio, mutta kuinka moni pelaaja ajattelee sitä niin.

Lautapelejä on myös mahdollista tarkastella mediakasvatuksellisesta näkökulmasta. Tällöin voitaisiin esimerkiksi tarkastella kriittisesti lautapelejä osana yhteiskuntaa ja pohtia lautapelaajien aktiivisuutta.

Lautapeleistä keskustellessa usein niiden sosiaalisuus nousee ensimmäisten asioiden joukossa ilmi. Sosiaalisuuden tärkeys voi korostua lautapeleissä esimerkiksi sen takia, että hyvin harvoja lautapelejä voi pelata yksin. Aiemmin esiteltiin pelilukutaidon määrittelyyn sisältyy sosiaalisuus, yleensä sen voidaan ajatella kuuluvan kulttuurin alle. Kuitenkin, olisi tarpeellista nostaa sosiaalisuus kokonaan omaksi näkökulmaksi muiden näkökulmien ohelle.

Sosiaalisessa ulottuvuudessa voitaisiin esimerkiksi pohtia, vaihtuuko pelityyli peliseuran mukaan, kohdellaanko kaikkia pelaajia samalla tavalla tai miten pelaaminen vaikuttaa sosiaalisiin suhteisiin pelaamisen ulkopuolella. Sosiaalista ulottuvuutta voitaisiin käyttää myös digitaalisten pelien tarkasteluun.

### 3 AIEMPI TUTKIMUS

Seuraava luku esittelee tutkimusaiheeseeni liittyvää aiempaa tutkimusta. Luku on jaettu kolmeen eri aihealueeseen. Ensimmäisenä esitellään pelikasvatusta ja siihen liittyviä strategioita. Pelaamiseen suhtautuminen voi muodostua jo nuorena ja usein vaikutteita otetaan vanhemmilta, tämän takia aiheeseen on syytä perehtyä hieman tarkemmin.

Seuraavana esitellään lautapeleihin ja erityisesti niiden hyötyihin liittyvää tutkimusta. Lautapelejä on tutkittu verrattain vähän, joten aiheeni kannalta olennaista kirjallisuutta löytyi myös vähän.

Viimeisenä keskitytään pelaamisen vaikutuksiin, esille tuodaan sekä positiivisia puolia että negatiivisia puolia erityisesti digitaalisten pelien näkökulmasta. Luvun tarkoituksena on osoittaa, että lautapeleistä on tutkimusta vähän ja sekin keskittyy lautapelaamisen hyötyihin, kun taas digitaalisesta pelaamisesta tutkimusta on tehty verrattain paljon sekä hyötyihin että haittoihin liittyen. Luku osoittaa myös, että pelikasvatuksen vaikutuksista ei ole tehty kattavaa aiempaa tutkimusta.

#### 3.1 Pelikasvatus

Pelikasvatuksen määritelmää avattiin edellisessä luvussa, vaikka määritelmä olikin mahdollista ymmärtää monella tavalla, itsessään pelikasvatusta ja sen vaikutuksia ei ole tutkittu vielä kattavasti. Seuraava luku keskittyy esittelemään pelikasvatukseen ja mediakasvatukseen liittyvää aineistoa erityisesti erilaisten strategioiden ja lähestymistapojen näkökulmasta.

Kuten jo aiemmin todettiin, Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen toimittaman Pelikasvattajan käsikirjan (2013) mukaan pelikasvatus voidaan jakaa neljään eri kategoriaan: 1. pelikasvatus on pelien ymmärtämistä, 2. pelikasvatus on peleistä oppimista, 3. pelikasvatus on pelien vaikutuksien ymmärtämistä ja 4. pelikasvatus on pelien sekä pelikulttuurin tuntemista.

Toinen kategoria voi tarkoittaa sitä, että peleistä voi oppia erilaisia asioita: kuten vuorovaikutustaitoja ja logiikkaa. Voidaan kuitenkin myös ymmärtää, että toiseen kategoriaan kuuluu pelipohjainen oppiminen, joka tarkoittaa peleistä erilaisten asioiden oppimista.

*Pelipohjaista oppimista* (game-based learning) on käytetty jo pitkään opetuksen tukena, jopa kolmannes peruskouluopettajista on käyttänyt pelejä opetuksessa (Whitton, 2007). Pelien on todettu motivoivan opiskelijoita, jos pelissä on selkeä palkitsemisjärjestelmä, tai peli perustuu jollain tasolla kilpailuun. Palkitsemisjärjestelmä voisi esimerkiksi palkita parhaat pisteet saaneet oppilaat vapautuksella jostain tehtävästä tai vaikka karkilla. Ei-aktiiviset pelaajat motivoituvat helpommin peleistä, mutta kiinnostusta peleihin pitää olla, jotta niiden avulla oppiminen on motivoivaa. (Whitton, 2007.) Pelipohjaisesta oppimisesta annetaan muutamia esimerkkejä lautapelitutkimusta esitellessä.

Vanhempien mediaation (*parental mediation*) voidaan nähdä kuuluvan jokaiseen esitelyyn pelikasvatuksen kategoriaan. Vanhempien mediaatio voidaan määritellä laajasti tavoiksi, joilla vanhemmat valvovat tai tulkitsevat mediaa tai sen sisältöjä lapsilleen (Warren, 2001). Usein mediaatioon luetaan kolme erilaista strategiaa: *rajoittava* (restrictive), *aktiivinen* (active) ja *yhteiskäyttävä* (co-using) (Shin & Huh, 2011). Rajoittavaan strategiaan kuuluu sääntöjen, esimerkiksi ajan tai tietyn sisällön, asettaminen median käytölle. Aktiivisessa strategiassa taas pyritään keskustelemaan lapsen kanssa median käytöstä sekä sen sisällöistä. Yhteiskäyttävässä strategiassa mediaa taas koetaan lapsen kanssa yhdessä ja usein keskustellaan asiasta kriittisesti. (Shin & Huh, 2011.)

Livingstone ja Helpster (2008) ovat laajentaneet kolmea strategiaa yhteensä kuuteen strategiaan, jotka sopivat erityisesti television sekä pelien mediaatioon. Ensimmäiset kolme mediaatiota ovat samat kuin aiemmin mainitut. Livingstone ja Helpster (2008) nostivat lisäksi esille seuraavat strategiat: 1. valvonta kun lapsi käyttää mediaa, 2. valvonta median käytön jälkeen ja 3. tekniset rajoitukset, kuten lapsilukot televisioon.

Vanhempien mediaatiota tulisi suhteuttaa lapsen ikään sekä median käyttöön nähden (Nikken & Schols, 2015). Vanhempien mediaation kannalta olisi olennaista, että vanhemmat hallitsisivat jollain tasolla kaikki pelikasvatuksen neljä kategoriaa. On tavallista, että

vanhemmat, jotka suhtautuvat negatiivisesti peleihin ja pelaamiseen rajoittavat pelaamista todennäköisemmin enemmän verrattuna vanhempisiin, jotka suhtautuvat pelaamiseen positiivisesti. (Shin & Huh, 2011.) Jos pelejä tunnettaisiin paremmin, niihin saatettaisiin suhtautua myös positiivisemmin. Positiivisena mediaationa taas voidaan pitää lapsen kanssa yhdessä pelaamista, kun taas negatiivisena mediaationa saattaa olla pelaamisen kieltäminen (Shin & Huh, 2011).

Monelle vanhemmalle pelit tai muu media ovat tapa pitää lapsi kiireisenä, jotta vanhempi pystyy esimerkiksi hoitamaan kotia tai keskustelemaan rauhassa. Tällöin kuitenkin lapsi on yksin pelien ääressä, eikä oppimisen kannalta keskeistä keskustelua välttämättä käydä ikinä. (Steinkuehler, 2016.) Tällöin vanhempien mediaatio ei ole välttämättä millään tavalla läsnä, myös lapsen ruutuaika saattaa nousta merkittävän suureksi.

American Academy of Pediatrics (AAP) kokosi vuonna 1999 ohjeet ruutuaikaan (screen time) ja päivitti niitä vuonna 2016. Uudet ohjeet väittävät että:

1. Vauvojen ja taaperoiden ei tulisi viettää aikaa ruudun edessä, lukuun ottamatta interaktiivista mediaa kuten videokeskusteluita.
2. Yli 18-kuukautta vanhoille lapsille korkealaatuinen televisiosisältö on sallittua silloin, kun vanhempi osallistuu ohjelman katsomiseen.
3. 2–5-vuotiaiden ruutuajan tulisi olla yksi tunti päivässä. Vanhemman tulisi auttaa ymmärtämään sisältöä.
4. Vanhempien tulisi kehittää ”mediasuunnitelma”, johon merkitään myös mediavapaat ajat.
5. Yli 6-vuotiaiden pitäisi osallistua mediasuunnitelman tekemiseen ja vanhempien tulisi pitää huolta, ettei media-aika syrjäytä nukkumista, leikkimistä, keskustelua tai fyysisiä aktiviteetteja.
6. Mieluummin kuin kontrolloimalla tai vahtimalla lasten median käyttöä, vanhempien tulisi ajatella itseään lastensa media mentoreina ja kiinnittää huomiota millaisia malleja he opettavat lapsilleen. (American Academy of Pediatrics, 2016.)

Kuitenkin, kuten vanhempien mediaatiosta voidaan päätellä, lapsia voidaan kasvattaa mediaan sekä peleihin myös monella muulla tavalla kuin ainoastaan rajoittamalla ruutuaikaa. Ruutuaikaan on kuitenkin hyvä kiinnittää huomiota erityisesti silloin, jos se vie liikaa aikaa muulta arjelta.

### 3.2 Lautapelitutkimus

Nykymuotoinen pelitutkimus on muodostunut vahvasti videopelien pohjalle, lautapelejä on tutkittu myös jonkin verran, mutta ei läheskään niin kattavasti. Lautapelitutkimuksessa on tutkittu esimerkiksi yksittäisiä lautapelejä, kuten *Risk* (Bernosky, 2016), *Okey* (Ekmekçi, Çataltepe, Güngör, Kahya, 2016) ja *Monopoli* (Orbanes, 2002). Erilaisia interaktiivisia lautapelejä sekä hybridilautapelejä on myös tutkittu (Vayanou, Ioannidis, Loumos, Kargas, 2019; Mora, Di Loreto, Divitini, 2016; Mora, Fagerbekk, Monnier, Schroeder, Divitini, 2016).

Tutkimukseni kannalta olennaisia lähteitä löytyi vain muutamia. Lähdin etsimään artikkeleita, jotka keskittyvät lautapelien hyötyihin ja haittoihin, kuitenkin lautapelien haittoihin liittyvää tutkimusta ei löytynyt. Lautapelien hyötyjä sekä käyttötarkoituksia on tutkittu jonkin verran. Lautapelien avulla voidaan herättää keskustelua tärkeistä aiheista, kuten ylipainosta (Berge, Telke, Tate, Trofholz, 2019). Seuraavaksi esittelen muutamia tutkimuksia ja aiheita, jotka keskittyvät lautapelien käyttöön terapiassa sekä opetuksessa.

Jo vuonna 1996 lautapelien käyttö terapiassa oli tuttua. Terapiassa käytettiin osittain tavallisia markkinapelejä, esimerkiksi *Monopolia* (1935). Gardner (1986) väitti lautapelien käyttämisen haittojen olevan suurempia kuin hyötyjen, sillä hänen mukaansa perinteisissä lautapeleissä vain osa peliajasta oli terapian kannalta hyödyllistä. Hän myös väittää, että pelit saattoivat harhauttaa terapeutteja enemmänkin pelaamaan, eikä keskittymään terapiaan. (Gardner, 1986.) Pelien käyttäminen terapiassa on aikaa vievää ja voi olla haitallista terapian kannalta, ellei terapeutti osaa käyttää peliä avuksi oikein (Matorin & McNamara, 1996).



Pelien käyttäminen osana terapiaa voi kuitenkin olla hyödyllistä. Terapeutit kokivat, että potilaan kanssa on helpompi luoda luotettavat välit pelien avulla. Lapset on helpompi saada osallistumaan terapiaan pelien avulla, koska pelit ovat jotain tuttua ja turvallista. Lautapelejä voi myös käyttää potilaiden tarkkailuun sekä käyttäytymisen opetteluun. Terapeutit voivat tarkkailla potilaan asenteita, käyttäytymistä sekä alitajuntaisia reaktioita. Pelien avulla on mahdollista opettaa esimerkiksi lapselle voittamisen ja häviämisen tunteita sekä miten sopeutua erilaisiin tilanteisiin. (Matorin & McNamara, 1996.)

Lautapelien positiivisia vaikutuksia on tutkittu jonkin verran. Nieh ja Wu (2018) suorittivat tutkimuksen, joka keskittyi kiusaamiseen ja siihen kohdistuviin asenteisiin. Testiryhmät laitettiin pelaamaan yhdessä lautapeliä. Toinen ryhmistä kävi keskustelua pelaamisen lisäksi aiheesta ja toinen ryhmistä vain pelasi. Todettiin, että molempien ryhmien tietoisuus kiusaamisesta kasvoi, asenne kiusaamista kohtaan muuttui ja empatiakyvyt kasvoivat. Tulokset näkyivät kuitenkin selkeämmin keskustelleessa ryhmässä. (Nieh & Wu, 2018.)

Pelipohjaista oppimista on toteutettu myös lautapelien kautta vahvasti, kuten kemian (Adair & McAfee, 2018), matematiikan (Hendrix, Hojnoski, Missall 2018) ja maantiedon (Mewborne & Mitchell 2019) opetuksessa. Lautapelejä on käytetty myös kielten opettamiseen. Fung ja Min (2016) toteuttivat tutkimuksen, joka keskittyi opiskelijoihin, jotka puhuivat englantia toisena kielenä. Ensimmäiseksi opiskelijoiden kielitaitoa testattiin, tämän jälkeen osallistujat pelasivat lautapeliä, jossa englantia oli pakko puhua. Tämän jälkeen opiskelijoiden kielitaito testattiin uudelleen; tulokset olivat parantuneet huomattavasti. Lautapelit voivat olla hyvä tapa saada opiskelijat sitoutumaan opiskeluun ja kasvattaa rohkeutta puhua. (Fung & Min, 2016.)

Lautapelien vaikutukset on kokonaisuudessaan nähty positiivisina: ne ovat hyvä tapa opettaa ja käsitellä vaikeitakin asioita. Negatiivisena puolena nostettiin esiin ainoastaan se, että lautapelien vääränlainen käyttö voi häiritä esimerkiksi terapian todellista tarkoitusta. Seuraava alaluku keskittyy pelaamisen vaikutuksiin erityisesti digitaalisten pelien näkökulmasta.

### **3.3 Pelaamisen vaikutukset**

Erityisesti median keskusteluun ovat nousseet usein pelaamisen erilaiset haitat sekä myöhemmin hyödyt. Vanhemmille, jotka eivät ole itse tuttuja pelaamisen kanssa, voivat ilta-päivälehdissä esiintyvät artikkelit luoda kapean näkökulman pelaamiseen liittyen. Pelaamisen vaikutukset lapsiin voivat muodostua myös vanhempien myötä, jos vanhempi ei esimerkiksi rajoita pienen lapsen pelaamista millään tavalla, voi lapsi pahimmillaan kärsiä ongelmapelaamisesta tai aggressiivisuudesta. Seuraava kappale esittelee pelaamisen positiivisia sekä negatiivisia vaikutuksia erityisesti keskittyen digitaaliseen pelaamiseen.

Pelaamiseen liittyvät vaikutukset voidaan jakaa kolmeen eri ryhmään: varmistetut, epäilyt ja spekulatiiviset (Barlett, Anderson & Swing, 2009). On väitetty, että videopeleillä on ainakin viisi eri vaikuttavaa ulottuvuutta pelaajiin: 1. pelaamisen määrä, 2. pelin sisältö, 3. pelaamisen sisältö, 4. pelin rakenne ja 5. pelimekaniikat (Gentile, 2011). Jo näistä ulottuvuuksista voidaan todeta, että pelit vaikuttavat eri tavalla eri ihmisiin, joten on mahdollonta sanoa suoraan ovatko pelit hyväksi vai pahaksi. Henkilöt, jotka haluavat korostaa videopelien aiheuttamaa aggressiivisuutta viittaavat lähes poikkeuksetta väkivaltaa sisältäviin peleihin. Vastaavasti taas ne, jotka haluavat puolustaa videopelejä, eivät usein viittaa väkivaltaa sisältäviin peleihin. (Gentile, 2011.) Pelaaminen tuottaa harvoin vakavia ongelmia lapsille, jotka pelaavat kohtuullisesti.

Seuraava alaluku esittelee pelaamisen negatiivisia puolia. Luku keskustelee väkivaltaa sisältävien pelien ja aggression suhteesta sekä ongelmapelaamisesta. Sen jälkeen keskustellaan pelaamisen positiivisista puolista, kuten motivaation kasvusta ja erilaisten taitojen oppimisesta.

#### **3.3.1 Pelaamisen negatiiviset puolet**

Ainakin jo vuonna 2001 väitettiin, että väkivaltaa sisältävien pelien ja aggression välillä on löydetty yhteys (Anderson, 2004; Bushman & Huesman, 2006; Sherry, 2001). On väitetty, että väkivaltaiset videopelit heikentävät empatiakykyä, sosiaalisia taitoja sekä aiheuttavat turtumista. Videopelit voivat lisätä aggressiivista käyttäytymistä sekä

kognitiota. (Anderson, Shibuya, Ihori, Swing, Bushman; Sakamoto, Saleem 2010.) Vuonna 2009 todettiin pelaamisen herättävän aggressiota, mutta todettiin myös opetus-pelien ja yleisesti pelaamisen kehittävän monia eri taitoja. Samaan aikaan oli vielä epäilyllä herättävätkö videopelit pitkäaikaisesti aggressiivisuutta ja parantavatko pelit koordinaatiokykyä. (Barlett, Anderson & Swing, 2009.)

Aggressio voi ilmetä monella tavalla: impulsiivisesti tai ajatuksellisesti; suoraan tai epäsuoraan (Wallenius, M., Punamäki, R. & Rimpelä, A. 2007). Walleniuksen, Punamäen ja Rimpelän tutkimus osoittaa, että digitaalisten pelien väkivalta korreloi positiivisesti sekä epäsuoraan että suoraan aggression kanssa molempien sukupuolien kohdalla. Suora yhteys peleillä ja aggressiivisuudella löydettiin ainoastaan pojilla. Todettiin myös, että jos pojalla oli huonot välit vanhempiensa kanssa, hän käyttäytyi todennäköisemmin aggressiivisemmin. Tutkimus osoittaa, että ala- ja yläasteikäiset ovat alttiimpia videopeleistä nousevalle aggressiivisuudelle kuin nuoret aikuiset. Kuitenkin jokapäiväinen pelaaminen voi nostaa molempia, sekä suoraa että epäsuoraa aggressiota. Suoraa aggressiota voi esimerkiksi olla toisen lyöminen ja epäsuoraa taas kiristys tai uhkailu. (Wallenius, M. et al. 2007.)

Väkivaltaa sisältäviä pelejä ja niiden vaikutuksia sosiaalisiin verkostoihin ei ole vielä tutkittu kattavasti. Kuitenkin vanhemmat usein pitävät digitaalisia pelejä haitallisina, koska he olettavat sosiaalisen kanssakäymisen puuttuvan. On osoitettu, että ystävän tai pelito-verin aggression taso vaikuttaa pelaajaan ja voi levitä myös laajemmalle sosiaaliseen verkostoon (Greitemeyer, 2018). Väkivaltaa sisältävissä peleissä vanhempien tulisikin olla tarkkana ikärajojen kanssa.

Griffiths väittää, että jokaisessa riippuvuudessa esiintyy kuusi psykologista osatekijää. Osatekijät ovat 1. riippuvuuden keskeisyys ajatuksenkin tasolla, 2. mielialan vaihtelut, 3. sietokyky, 4. poisvetäytyminen, 5. konfliktit ja 6. uudelleen sortuminen. On todettu, että mainittujen piirteiden avulla on mahdollista erottaa ongelmapelaaja innokkaasta pelaajasta. (Griffiths 2005, 2008.)

Ongelmapelaamisen piirteitä ovat usein alhainen itsetunto, huonommat sosiaaliset taidot sekä yksinäisyys (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2011). Ongelmapelaaminen voi johtaa myös masennukseen, ahdistukseen sekä sosiaalisten tilanteiden pelkoon (Lam & Peng, 2010). Fergusonin, Miguelin ja Jerabecking tutkimuksen mukaan on kahdenlaisia pelaajia, niitä, jotka addiktoituvat helposti ja niitä, jotka eivät. Yleensä ongelmapelaamisen taustalla on myös muita ongelmia, jotka saattavat aiheuttaa ongelmallisen pelaamisen (Ferguson, Miguel & Jerabeck, 2011, 2012). Henkilöllä saattaa olla ongelmia koulussa, perheessä tai töissä, jolloin videopelit toimivat pakokeinona todellisuudesta (Rooji, Schoenmakers, Vermulst, Eiinden & Mheen, 2011). Kemiaalliset reaktiot voivat olla samoja sekä pelatessa että käyttäessä päihteitä (Spekman, Koniin, Roelofsma & Griffiths, 2013).

### **3.3.2 Pelaamisen positiiviset puolet**

Pelaamisen positiiviset puolet voidaan jakaa neljään alueeseen: 1. kognitiivinen, 2. motivoiva, 3. tunteellinen ja 4. sosiaalinen. Kognitiivisia hyötyjä ovat esimerkiksi parempi tilanhahmotuskyky, paremmat ongelmanratkaisutaidot sekä luovuuden kehittyminen. Suurin motivoiva puoli peleissä on välitön ja konkreettinen palaute esimerkiksi palkintojen avulla. Tunteelliseksi hyödyiksi voidaan nähdä positiivisten tunteiden kokeminen, flow-tila sekä parantunut samaistumiskyky. Sosiaalisesta näkökulmasta pelaaminen voi kehittää sosiaalisia taitoja sekä yhteistyötaitoja. (Granic & Engels, 2014.)

Pelaaminen voi luoda nuorille hyvinvointia ja motivoida sisäisesti. Pelaaminen parantaa ongelmanratkaisukykyä ja auttaa luomaan uusia sosiaalisia suhteita. (Adachi & Willoughby, 2017.) Väkivaltaisten pelien pelaaminen auttaa nuoria kehittämään itsesäätelykykyä sekä ääneen ajattelua (Agina & Tennyson, 2012).

Durkinin ja Barberin (2002) mukaan pelaamisella voi olla positiivista vaikutusta esimerkiksi koulumotivaatioon, mielenterveyteen sekä perhesuhteisiin. Heidän tutkimuksessaan mitattiin sekä nuoria, jotka pelaavat, että nuoria, jotka eivät, ja todettiin että keskimäärin nuoret, jotka pelaavat voivat paremmin fyysisesti ja henkisesti (Durkin & Barber, 2002).

## 4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Seuraava luku tarkastelee kokonaisuudessaan tämän tutkimuksen toteutusta. Ensimmäisenä esitellään tutkimuksen tavoite ja tutkimusongelmat. Seuraavaksi kerrotaan tarkemmin teemahaastattelusta tutkimusmenetelmänä sekä miten teemat valittiin ja haastattelut suoritettiin. Seuraavaksi esitellään aineiston käsittelyyn ja analyysiin liittyviä seikkoja. Viimeisenä tässä luvussa pohditaan tutkimuksen luotettavuutta ja eettisyyttä.

### 4.1 Tutkimuskohteen esittely

Tutkimuskohteeksi valikoitui hyvin aikaisessa vaiheessa lautapelaaminen ja sen suhde pelikasvatukseen. Pelikasvatus on noussut pinnalle viimeisen kymmenen vuoden aikana, ja ohjeita ruutuaikeihin sekä ylipäättänsä lasten pelaamiseen on tullut paljon. Tutkimus alkoi erilaisten kasvatusoppaiden ja pelikasvatusoppaiden selailulla. Pian pystyi huomamaan, että lautapelejä ei mainittu näissä ollenkaan.

Seuraavaksi tarkasteltiin, miten lautapeleistä ja digitaalisista peleistä on puhuttu iltapäivälehdissä. Digitaalisiin peleihin liittyvistä haitoista ja hyödyistä löytyi paljon erilaisia artikkeleita lehdistä, mutta lautapeleistä sen sijaan löytyi vain vähän sisältöä ja sekin sisältö keskittyi pian julkaistaviin lautapeleihin. Mediakatsaukseen voi tutustua tarkemmin liitteestä 1 (Liite 1).

Digitaaliseen pelaamiseen liittyvää tutkimusta haitoista ja hyödyistä on tehty kattavasti. Lautapelaamiseen liittyvää tutkimusta on tehty jonkun verran erityisesti hyötyihin liittyen, kuitenkin haitat ovat jääneet lähes kokonaan tutkimatta. Tästä alkoikin pohdinta, voivatko lautapelit olla haitallisia lapsille. Tämän takia ensimmäiseksi tutkimuskysymykseksi valikoitui:

1. Pitävätkö vanhemmat lautapelejä haitallisina lapsille?

Alustava hypoteesi kysymykseen alkoi muodostua jo pelkästään kirjallisuuteen perehdyttyäni ja ystävieni kanssa käytyjen keskusteluiden perusteella, vaikutti, että lautapelejä ei nähty millään tavalla haitallisina. Tutkimus vaikutti jäävän suppeaksi, joten aihetta laajennettiin myös muilla tutkimuskysymyksillä.

Kirjallisuuskatsausta varten olin perehtynyt tieteelliseen kirjallisuuteen ja erinäisiin artikkeleihin mediassa liittyen digitaalisiin peleihin ja niiden hyötyihin ja haittoihin. Lautapelitutkimuksen puolelta oli löytynyt ainoastaan tutkimuksia, joissa lautapelit nähtiin hyödyllisinä, mutta haittoja ei taas mainittu. Digitaalisista peleistä taas nostettiin lähes väistämättä edes sivulauseessa haitat esille. Tästä nousikin kiinnostus vertailla digitaalisia pelejä ja lautapelejä erityisesti pelikasvatuksen ja vanhempien näkökulmasta. Tämän pohjalta luotiin toinen tutkimuskysymys:

## 2. Suhtautuvatko vanhemmat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla?

Hypoteesina on, että vanhemmat suhtautuvat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla, koska kuten voidaan huomata, esimerkiksi lautapelien haittoja ei nosteta tutkimuksessa tai mediassa juurikaan esille. Tämän takia kolmas tutkimuskysymys on:

## 3. Miksi vanhemmat suhtautuvat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla?

Koska aihetta ei ole aikaisemmin tutkittu, oli tarpeen miettiä mikä olisi paras tapa syventyä tutkimuskysymyksiin. Lukemiset olivat pohjautuneet vahvasti pelikasvatukseen ja sen avulla oli helppo todeta vanhempien olevan oivallinen kohderyhmä, minkä kautta aineistoa lähtisi keräämään. Seuraava alaluku kertoo tarkemmin teemahaastatteluista, jotka vanhemmille toteutettiin yksilöhaastatteluina.

Tutkimuskysymyksiä muokattiin haastattelun jälkeen muotoon, joka toi paremmin esille vanhempien näkökulman, aikaisemmin kysymykset olivat muodossa: 1. Pidetäänkö lautapelejä haitallisina lapsille? 2. Suhtaudutaanko lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla? 3. Miksi lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin suhtaudutaan eri tavalla?

## 4.2 Teemahaastattelut

Tutkimuskysymyksiä muodostuttua metodiksi valikoitui teemahaastattelu. Yhtenä vaihtoehtona pohdittiin nettikyselyn toteuttamista, mutta kysymykset olisi pitänyt muotoilla hyvin yksityiskohtaisesti, jotta aiheeseen olisi päässyt tarpeeksi syvälle. Teemahaastattelu vaikutti joustavalta metodilta, jota pystyy soveltamaan helposti erilaisista taustoista tulleille vanhemmille.

Teemahaastattelulla pyritään keräämään laadullista aineistoa. Metodilla pyritään selvittämään ihmisten mielipiteitä ja ajatuksia tiettyihin aiheisiin liittyen. Haastattelussa pääpaino on keskustelussa, mutta on kuitenkin olennaista muistaa, että teemahaastattelu eroaa vapaasta keskustelusta. Henkilöt on kutsuttu haastatteluun tietyistä syistä ja keskustelemaan tietyistä aiheista. (Eskola, Lätti, Vastamäki, 2018.)

Teemahaastattelussa aihepiirit on päätetty jo ennen haastatteluja (Eskola, Lätti, Vastamäki 2018). Tämän tutkimuksen teemoihin perehdytään seuraavassa alaluvussa tarkemmin. Teemahaastatteluiden avulla on mahdollista syventyä ihmisten erilaisiin tulkintoihin asioista sekä keskittyä haastateltavalle merkityksellisiin asioihin. Kysymysten muoto ja järjestys saattavat kuitenkin vaihdella haastateltavien mukaan. (Eskola, Lätti, Vastamäki 2018.)

### 4.2.1 Teemat

Teemojen pohdinta lähti liikkeelle tutkimuskysymyksistä. Pohdin, mitä kaikkea olisi hyvä tietää haastateltavien lapsista ja haastateltavista ja millaisilla kysymyksillä saisin materiaalia tutkimuskysymyksiin vastatakseni. Tästä muotoutuivatkin lopulta testihaastatteluun teemat pelaaminen, suhtautuminen, hyödyt ja haitat. Kirjallisuuskatsauksen perusteella päätin lisätä testihaastatteluun kysymyksiä, jotka keskittyivät suoraan pelikasvatukseen, tästä muodostuivat teemat arki ja rajoitteet.

Testihaastattelussa käytettiin yhteensä seitsemää eri teemaa, joihin lukeutuivat taustatiedot. Testihaastattelun jälkeen taustatiedot kerättiin yhdeltä henkilöltä lomakkeen avulla

(Liite 5), haastateltava oli kuitenkin sitä mieltä, että taustatiedot olisi ollut luonnollisempaa kysyä kasvokkain. Pohtimisen jälkeen päädyttiin kysymään taustatiedot kasvokkain haastattelun aluksi.

Kuten mainittua, testihaastattelussa teemat olivat 1. taustatiedot, 2. pelaaminen, 3. arki, 4. rajoitteet, 5. suhtautuminen, 6. hyödyt ja 7. haitat. Toisessa teemassa keskityttiin vanhemman omaan pelaamiseen sekä lapsen pelaamiseen. Kolmannessa teemassa keskityttiin peliaikoihin sekä pelaamisen sitoutumisesta arkipäivään. Neljännessä teemassa keskityttiin selvittämään, onko lapsille asetettu rajoitteita digitaaliseen pelaamiseen tai lautapelaamiseen, myös syitä rajoitteisiin tai rajoitteiden puutteeseen selvitettiin. Viidennessä teemassa kyseltiin vanhempien omaa suhtautumista pelaamiseen, sekä lautapeleihin että digitaalisiin peleihin liittyen. Kuudennessa teemassa vanhempia pyydettiin kertomaan näkevätkö he peleistä olevan jotain hyötyä. Seitsemännessä teemassa taas kysyttiin näkevätkö he peleistä olevan jotain haittaa. (Liite 2.)

Testihaastattelun jälkeen pystyi todeta, että teemoja oli liikaa ja yhdistämiseen olisi tarvetta. Kolmessa seuraavassa haastattelussa käytin teemoina 1. pelaaminen ja rajoitteet, 2. hyödyt, 3. haitat ja 4. suhtautuminen. Teemoissa käytiin yhä läpi samat kysymykset kuin aikaisemminkin (Liite 3).

Viimeinen teemojen yhdistäminen tehtiin viidennen haastattelun jälkeen, teemoja tuntui olevan yhä liikaa ja vanhemmat vaikuttivat hämmentyvän teemojen paljosta määrästä. Lopulliset teemat olivat 1. pelaaminen, 2. hyödyt ja haitat ja 3. käsitykset. Kaikki aiemmin mainittujen teemojen kysymykset yhdistettiin (Liite 4). Lopuissa haastatteluissa painotettiin erityisesti kysymyksiä, jotka liittyivät digitaalisten pelien ja lautapelien eroihin ja yhteneväisyyksiin, koska koin kysymysten olevan sellaisia, jotka saivat haastateltavat pohtimaan aihetta syvällisemmin ja tämän kautta sain myös selkeämpiä vastauksia tutkimuskysymyksiini.



#### 4.2.2 Teemahaastatteluiden suorittaminen

Seuraava alaluku esittelee, miten haastattelut käytännössä suoritettiin. Luku avaa, miten haastattelumalliin päädyttiin, miten haastateltavat löydettiin ja millä periaatteella haastateltavat valittiin.

Haastattelut suoritettiin kesä-lokakuun 2019 aikana yksilöhaastatteluina ja haastattelut äänitettiin. Yksilöhaastatteluihin päädyttiin, jotta jokainen vanhempi saisi itse pohtia aihetta syvällisemmin. Koin, että ryhmähaastattelussa olisi ollut uhkana, että tieto olisi vääristynyt, jos haastateltavat olisivat esimerkiksi ryhmäpaineen takia vastanneet epärehellisesti. Tällainen tilanne olisi voinut syntyä, jos esimerkiksi vain muutamalla ei olisi ollut rajoitteita pelaamiseen ja taas lopuilla olisi ollut tarkat rajoitukset.

Ensimmäiset haastateltavat kerättiin tuttavapiiristä, jonka jälkeen edettiin lumipallomenetelmällä, eli jo haastateltuja pyydettiin suosittelemaan mahdollisia muita haastateltavia. Haastateltavilla tuli olla vähintään yksi yli 7-vuotias lapsi, joka pelasi digitaalisia pelejä ja/tai lautapelejä. Lapsen vähimmäisikä valittiin koulunaloitusiän perusteella, tällöin lapsella olisi varmasti rutiininomaista arkea koulun takia. Ilman arkea lapsen saatettaisiin esimerkiksi antaa pelata vapaammin, koska muita pakollisia toimia, kuten läksyjä, ei olisi.

Pohdin pitkään tulisiko lasten pelata sekä digitaalisia pelejä että lautapelejä, totesin kuitenkin, että vanhemmilla on kuitenkin jonkinlainen käsitys molemmista pelityypeistä, vaikka lapsi ei aktiivisesti toisia pelaisikaan. Olin myös kiinnostunut selvittämään oliko takana jotain syitä minkä takia toista lajia ei pelattaisi säännöllisesti.

Haastatteluista toteutettiin yhteensä 10, joihin kuului yksi testihaastattelu. Haastatteluista kahdeksan toteutettiin kasvotusten ja kaksi puhelimitse. Yhdessä haastattelussa kesti keskimäärin 20 minuuttia ja lopussa oli aikaa vapaille kommenteille.

Haastateltava sai ehdottaa vapaasti paikkaa ja aikaa, milloin haluaisi haastattelun antaa. Haastattelu eteni suurimmalla osalla kerroista numerojärjestyksessä teemojen mukaisesti. Kuten teemahaastatteluissa on tyypillistä, kysymysten järjestys teemojen sisällä kuitenkin saattoi vaihdella. Kirjattujen kysymysten lisäksi (Liitteet 2, 3, 4) saatoin kysyä tarkentavia kysymyksiä tai pyytää kertomaan lisää aiheesta, mistä haastateltava oli puhunut aikaisemmin.

### **4.3 Aineiston käsittely ja analyysi**

Kuten jo mainittua, aineisto kerättiin kymmenen teemahaastattelun avulla. Kaikki haastattelut oltiin äänitetty, joten aineiston analyysi aloitettiin litteroinnilla. Kaikki äänitteet translitteroitiin suoraan Word-dokumenttiin. Litterointi tehtiin muutaman päivän sisällä haastattelun suorittamisesta tarkasti sanasta sanaan ja myös erinäiset huokaukset otettiin huomioon. Ylös kirjoitettiin myös, jos haastateltava piti pitkiä taukoja ennen vastauksen antamista. Myös haastattelukysymykset litteroitiin, jotta kysymyksien asettelua olisi helpompi seurata analyysivaiheessa ja varmistaa etteivät kysymykset olleet johdattelevia suuntaan tai toiseen. Litterointia ei kuitenkaan olisi lopulta ollut tarpeen tehdä näin tarkasti, koska en hyödyntänyt analysoinnissa aineistoa sanasta sanaan muuta kuin myöhemmin esitettyjen lainausten kohdalla.

Analyysimenetelmänä käytettiin fenomenografiaa, jolle on tyypillistä, että tutkija etsii aineistosta haastateltavien käsityksiä tietystä näkökulmasta ja tarkastelee haastatteluiden yhteneväisyyksiä ja eroja (Voutilainen, 2011). Kiinnostuksen kohteena ovat erityisesti kohderyhmän käsitykset ja ajatukset ilmiöstä (Sormunen & Poikela, 2008).

Tutkimusaineistosta pystyi erottamaan erilaisia käsityksiä ja suhtautumisia lautapelaamiseen ja digitaaliseen pelaamiseen liittyen. Näkökulmakategorioiden tarkoituksena on kuvailla näkökulmia ja esitellä niitä haastattelun kohtia, joista merkittäviä päätelmiä on tehty. Eroavat käsitykset luokitellaan näkökulmakategorian alle, näiden perusteella muodostuvat käsitteekategoriat. (Huusko & Paloniemi, 2006.)

Litteroinnin jälkeen kaikki vastaukset jaettiin kysytyjen kysymysten alle, joista muodostuivat näkökulmakategoriat. Tällöin oli helppoa tarkastella esimerkiksi kaikkien haastatteluiden vastauksia lautapeliin hyötyihin liittyen samalla silmäyksellä. Vastaukset luettiin näin jaoteltuna kerran kokonaisuudessaan läpi ja tämän jälkeen alettiin etsiä eroja ja yhteneväisyyksiä vastauksien välillä, tästä muodostuivat käsitekategoriat. Haastattelut luettiin vielä kerran ryhmittelyn jälkeen läpi yksi kerrallaan aineiston luotettavuuden varmistamiseksi.

Vastauksia tarkasteltiin pääasiallisesti kysymys kerrallaan. Kuitenkin muutamassa tapauksessa haastateltava jatkoi samasta aiheesta keskustelua myöhemmissä kysymyksissä, näissä tapauksissa analysointi tapahtui sen kysymyksen alla, mihin vastaus oli suoremmin yhdistynyt. Esimerkiksi yksi haastateltava kertoi ensiksi lautapeliin olevan sosiaalisempia kuin digitaalisten pelien, mutta haastattelun aikana vaihtoikin vielä mielensä. Kysymysten kohdalla keskityttiin pohtimaan aina, miten ne suhteutuvat muihin kysymyksiin sekä vastaavatko vastaukset suoraan tutkimuskysymyksiin.

#### **4.4 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys**

Tutkimuksen eettisten periaatteiden mukaan haastateltaville ei tule tuottaa vahinkoa, heidän tulee olla vapaaehtoisia, tietojen pitää olla yksityisiä ja tietosuojan pitää olla kunnossa (Ranta & Kuula-Luumi, 2017). Haastateltaville tarjottiin mahdollisuus keskeyttää haastattelu missä tahansa vaiheessa sekä mahdollisuus olla vastaamatta kaikkiin kysymyksiin.

Ennen haastattelua haastateltaville esiteltiin kattavasti tutkimuksen tiedot, kuten tutkijan yhteystiedot, haastattelun toteutus, haastattelujen käsittely sekä tutkimuksen aihe. Haastateltavien anonymisuus luvattiin säilyttää koko tutkimusprosessin ajan ja heihin liittyvät tiedot tullaan poistamaan tutkimuksen valmistumisen jälkeen. Haastateltavilta kerättiin kirjallisena lupa haastatteluiden tallentamiseen sekä lupa henkilötietojen käyttöön tutkimuksen edellyttämissä määrissä.

## 5 TUTKIMUSTULOKSET

Seuraavassa luvussa esittelen tutkimustulokseni yleisellä tasolla, luvussa kuusi keskityn analysoimaan ja tarkastelemaan tuloksiani syvällisemmin. Tutkimustulokset on jaettu viiteen eri osa-alueeseen. Ensimmäisenä kerrotaan haastateltavien taustatiedoista, tämän jälkeen tiivistetään, miten vanhemmat kuvailivat lastensa pelaamista. Kolmannessa alaluvussa esitellään vanhempien asettamia rajoitteita. Neljäs alaluku keskittyy pelaamisen hyötyihin ja haittoihin. Viides alaluku taas esittelee vanhempien käsityksiä pelaamisesta sekä digitaalisen pelaamisen ja lautapelaamisen eroja ja yhteneväisyyksiä.

### 5.1 Taustatiedot

Seuraava kappale esittelee taustatietoja sekä vanhemmista että lapsista. Vaikka tutkimus on laadullinen, koin että taustatietojen tarkka kertominen lisää tutkimuksen luotettavuutta. Taustatietoja voi tarkastella syvällisemmin taulukosta 2. Vanhempien keski-ikä oli noin 41, nuorin osallistuja oli 37 ja vanhin 53. H1 oli testihaastattelu, hänen lapsensa olivat kaikki jo täysi-ikäisiä ja asuivat omillaan, joten heidän ikiään ei ole listattu liitteen taulukkoon.

Vanhemmista kolme vastasi pelaavansa vähintään 4 tuntia viikossa digitaalisia pelejä tai lautapelejä. Eniten pelannut kulutti aikaa digitaalisten pelien parissa noin 14 tuntia viikossa. Vähiten pelannut taas arvioi kuluttavansa aikaa koko vuoden aikana pelaamiseen 5 tuntia.

Suurin osa vastasi pelaavansa lasten kanssa lähes viikoittain. Osa vanhemmista taas pelasi lastensa kanssa noin kerran kuukaudessa. Yksi vanhempi kertoi pelaavansa ainoastaan lastensa kanssa, mutta ei osannut arvioida kuinka usein pelaaminen tapahtuu. Yksi vanhempi katsoi lapsensa pelaavan, mutta ei pelannut lapsen kanssa säännöllisesti yhdessä.

Suurimmalla osalla lautapeliä keskimääräinen peliaika viikossa vaihteli. Joka viikko ei välttämättä pelattu, mutta taas kausiluonteisesti lautapelejä saatettiin pelata lähes koko viikonloppu. Tämän takia viikoittainen peliaika oli monella lautapeliä suhteellisesti 0 tuntia. Vain yksi haastateltavista vastasi, ettei lapsi pelaa lähes ollenkaan lautapelejä.

Digitaalista pelaamista harrastettiin ahkerasti. Peliaika oli keskimäärin kaikilla lapsilla vähintään neljä tuntia viikossa. Peliaika vaihteli lapsen iästä riippuen, nuoremmilla lapsilla pelaamiseen sai käyttää vähemmän aikaa, kun taas vanhemmat lapset saivat itse enemmän määrää peliaikansa. Jotkut vanhemmat vastasivat lasten keskimääräisen peliajan, eivätkä eritelleet lapsikohtaisesti, kuinka monta tuntia pelaamiseen kului. Keskimäärin lapset pelasivat 10 tuntia viikossa digitaalisia pelejä. Eniten pelaava lapsi kulutti keskimäärin 15–20 tuntia viikossa aikaa digitaaliseen pelaamiseen.

Taulukko 2: Haastateltavien taustatiedot

	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10
Haastateltavan ikä	53	46	42	43	44	37	42	43	45	47
Vanhemman peliaika (vko)	0	0	6	14	2	4	2	2	3	0
Lasten ikä ja sukupuoli	-	Tyttö 7 ja poika 10	Tytöt 11 & 13 ja poika 16	Poika 16	Tytöt 16 & 11	Pojat, 7 & 12	Poika 12	Tyttö 15	Poika 7	Tyttö 17
Lasten peliaika lautapelit	Ei osannut arvioida	Muuttaman kerran kuussa	-	0	3	2	3	2	0	2
Lasten peliaika digipeilit	Ei osannut arvioida	14	14, -, -	20	2-4	4	7	10	4	4

## 5.2 Pelaaminen

Pyysin vanhempia kuvailemaan lastensa pelaamista vapaasti. Suurin osa vanhemmista mainitsi pelaamisen olevan jollain tavalla mukavaa ajanviettoa joko yhdessä tai yksin. Yksi kertoi lautapelaamisen tapahtuvan sen jälkeen, kun digitaalinen peliaika oli täynnä. Muutama vanhempi kuvailee pelaamista koukuttavaksi ja intensiiviseksi.

Vanhemmat listasivat erilaisia pelejä, joita tiesivät lastensa pelaavan, pelit voi nähdä liitteestä 6 (Liite 6). Digitaaliset pelit, joita lapset pelasivat, vaihtelivat paljon. Pelejä pelattiin sekä konsoleilla (Playstation 4 (2013) ja Xbox (2001)) että tietokoneella. Vain harva mainitsi puhelimella tai tabletilla pelattavia pelejä ollenkaan. Lautapelit painottuivat selvästi klassisiin lautapeleihin, moni mainitsi *Monopolin* (1935), *Afrikan tähden* (1951), *Kimblen* (1976) sekä *Unon* (1992).

Pelaaminen kytkeytyi kaikilla perheillä selkeästi arkeen. Useimmilla lasten pelaaminen ajoittui selkeästi ilta-aikaan, sen jälkeen, kun läksyt oli tehty, sai pelata. Yksi vanhempi taas kertoi, että lapsi pelaa hetken tultuaan kotiin koulusta, sen jälkeen tekee läksyt ja sen jälkeen saa jatkaa pelaamista. Viikonloppuisin pelaaminen oli vapaampaa ajanvietettä. Lapset pelasivat usein yhdessä vanhempien kanssa lautapelejä, mutta eivät digitaalisia pelejä. Useamman lapsen perheissä taas lapset pelasivat yhdessä usein sekä digitaalisia pelejä että lautapelejä.

[Pelaaminen] Kytkeytyy aika vahvasti [arkeen]. Joka päivä tulee kysymys, että saako pelata. Joka päivä ei valitettavasti saa pelata ainakaan pleikkaa. (H6.)

## 5.3 Rajoitteet

Kolme vanhempaa ei rajoittanut lastensa digitaalista pelaamista, koska he eivät olleet nähneet sille tarvetta. Jos läksyt oltiin hoidettu eikä kaikkea aikaa käytetty pelatessa, rajoitteita ei koettu tarpeelliseksi luoda.

Oon antanut vapaasti pelata, kunhan on muut hommat tehty. Se tavallaan, kun on muutenkin tekemistä niin ei oo pelkästään sen pelin kanssa. Ja sitten plus kun on jotain tällaisia pelejä että missä on interaktiivisuutta ja kavereita pelaamassa. Se on niinku kavereitten kanssa tekemisissä eikä oo koko aikaa yksin huoneessaan. Ja sit siinä on että on saanut kavereita sitten taas pelienkin kautta niin siinä on sinällään se sosiaalinenkin puoli. (H4.)

Peliaikaa rajoitti osa perheistä. Kahdella perheellä oli käytössä pelipäivä, milloin sai pelata vapaammin ja yhdellä perheellä taas pelaaminen oltiin rajoitettu tuntiin päivässä. Yksi vanhempi korosti, että tavoitteena on ollut opettaa lapsia itse havainnoimaan, milloin on pelannut liikaa, joten rajoitteita ei ole tämän takia luotu ajan suhteen.

Muutama vanhempi mainitsi rajoittavansa rahan käyttöä pelien parissa, lisäsisältöjä ilmaisiin peleihin ei saanut ostaa ja uusia pelejä vasta silloin kun vanhoja pelejä oltiin pelattu vanhempien mielestä tarpeeksi. Seitsemän kymmenestä mainitsi rajoittavansa digitaalisia pelejä ikärajojen perusteella.

Joo, nimenomaan noilla nuoremmilla pidettiin vähä enemmän kiinni niistä ikärajoista, mutta ku toi vanhin on 16 nii on alkanut vähän höltymään nämä, että ei nyt enää nii kauheesti tarkkailla niitä (H3).

Lautapelaamisessa kahdella perheellä oli jonkin tasoisia rajoitteita. Toinen vanhempi kertoi, että *Game of Life*a (1960) ei suostuta pelaamaan usein, koska pelissä kestää liian kauan. Toinen vanhempi taas kertoi, että pelille pitää olla selkeä tila, missä sitä mahtuu pelaamaan. Loput kertoivat, että he eivät ole kokeneet tarpeelliseksi rajoittaa lautapelaamista millään tavalla.

Ei oo tullu eteen esimerkiksi semmosta peliä mikä ois ollu just tämmönen niinku ei ne oo ikinä halunnut peliä missä ois ollu jotai arveluttavaa sisältöä (H3).

## 5.4 Haitat ja hyödyt

Sekä digitaalisista peleistä että lautapeleistä tunnistettiin monia hyötyjä. Haittoja kuitenkin tunnistettiin olevan vain digitaalisissa peleissä ja mahdollisesti haittoina ajateltavien asioiden ajateltiin olevan opettavaisia lautapeleissä.



Digitaalisen pelaamisen hyötynä nähtiin erilaisten asioiden oppiminen: kielitaitoa voidaan kerryttää, päättelykyky paranee, looginen ajattelu kehittyy, ongelmanratkaisutaidot sekä hahmotuskyky parantuvat. Hyvänä asiana nähtiin myös muistin ylläpitäminen erilaisten pelien avulla. Yksi haastateltava mainitsi myös digitaalisten pelien yhdistämisen liikuntaan, esimerkiksi *Nintendo Wiille* (2006) on kehitetty useita liikunnallisia pelejä.

Digitaaliset pelit nähtiin hyvänä tapana pitää yhteyttä ystäviin, joita ei muuten näkisi ja muutenkin hauskana ajanviettotapana.

Kyllä, esimerkiksi digitaalisissa just poika pitää yhteyttä semmoseen ystäviin joita ei enää näe ja ne on muuttaneet pois, riippuen missä maassa ollaan asuttu mutta ei ainakaan asu enää siinä maassa missä ollaan. Hän pitää yhteyttä heihin pelaamisen kautta koska hän pelaa näitä nettipelejä, missä he sitten pystyy keskustelemaan ja olee yhteyksissä eri tavalla kuin mitä sitten jos niitä ei olisi. (H2.)

Lautapelaamisen hyödyksi jokainen haastateltava nosti sosiaalisuuden. Hyödyiksi mainittiin erilaisten asioiden oppiminen: taktiikat, suunnitelmallisuus, vuorovaikutus, keskittyminen, hahmotuskyky. Haastatteluissa tuli ilmi, että lautapelit ovat hyviä opettamaan lapsille esimerkiksi häviämistä sekä tunteiden käsittelyä.

Yhdeksän kymmenestä vastasi suoraan digitaalisessa pelaamisessa olevan haittoja. Yksi korostuva piirre oli ajankäyttö, pelaamiseen haluttaisiin käyttää aikaa enemmän kuin mitä siihen voi kuluttaa. Pelaaminen nähtiin koukuttavaksi ja muun perheen poissulkevaksi, koska pelin aikana lapset eivät ole sosiaalisesti yhtä läsnä. Yksi haastateltava totesi, että pientä kärtyisyyttä on ilmaantunut, kun pelaaminen ollaan käsketty lopettamaan, mutta sama voi ilmentyä myös esimerkiksi television katselussa. Digitaalisen pelaamisen haittoiksi yksi haastateltava nosti pelien aitouden, tällöin hänen mukaansa esimerkiksi tappaminen tuntuu aidommalta.

Lautapeleistä ei nähty olevan mitään haittaa lapsille. Yksi vanhempi (H10) kuvaili, että hänen lapsensa on pelaamisen aikana heitellyt pelinappuloita, repinyt pelikortteja sekä äärimmillään jopa purrut ystäväänsä, vain koska hän ei ole pärjännyt pelissä.

Vanhempi vastasi kuitenkin vain hetki myöhemmin, että lautapelit eivät ole herättäneet aggressiivista käyttäytymistä. Vanhempi kertoi, että lautapelit ovat hyvä tapa opetella itsensä hillintää.

Sama vanhempi (H10) kertoi kysyttyäni, että digitaalinen pelaaminen menisi suoraan kieltoon, jos tilanne olisi sama, ohjain lentäisi seinään ja kaveria purtaisiin. Vanhempi ei tunnistanut itse, että hänen käyttäytymisensä olisi merkittävästi erilaista digitaalisten pelien ja lautapeliin suhteen.

## **5.5 Käsitykset digitaalisesta pelaamisesta ja lautapelaamisesta**

Digitaalista pelaamista vanhemmat kuvailivat aidon tuntuiseksi, maisemat ja pelihahmot on tehty vakuuttavasti. Haastatteluissa nostettiin esille pelaamisen koukuttavuus ja ajanvieminen. Pelaamiseen ajatellaan käytettävän nykyään enemmän aikaa kuin ennen. Yli puolet kuitenkin koki pelaamisen olevan hyvä harrastus ja kertovat suhtautuvansa positiivisesti pelaamiseen.

Sanotaan, että yritän sopeutua siihen [digitaaliseen pelaamiseen] parhaani mukaan. Siitä on paljon hyötyä, mutta itsellä on kokemusta, että se on tai siis ei itsellä vaan lähipiirissä, että se on hyvin koukuttavaa ja just sulkeutuu niin että ei oo läsnä lähipiirille sitten ollenkaan. (H5.)

Jokainen haastateltava kuvaili lautapelaamista sosiaaliseksi. Yksi epäilee lautapelaamisen vähentyneen nykypäivänä ja kaksi kertoo lautapelaamisen lisääntyneen. Kaikki haastateltavat suhtautuvat lautapelaamiseen myönteisesti.

Se on mitä mahtavinta ajanvietettä ja yhteistä aikaa ja tekemistä (H5).

Digitaalisten pelien ja lautapeliin koetut erot ja yhtäläisyydet on koottu taulukkoon 3. Suurimpana erona nähtiin lautapeliin olevan fyysisiä, kun taas digitaalisten pelien nähtiin olevan virtuaalisia. Tämän nähtiin aiheuttavan eroja pelimekaniikoissa, tarinan ja koko pelimaailman laajuudessa. Digitaalisiin peleihin pidettiin myös helpompana uppoutua, koska pelaaminen on yhtäjaksoista eikä vuoropohjaista niin kuin lautapeleissä.

Yhteistä lautapeleillä ja digitaalisilla peleillä taas nähtiin olevan ajan viettäminen yhdessä ja tämän kautta sosiaalisuuden sekä erilaisten asioiden oppimisen. Yhtäläisyytenä nähtiin myös uppoutuminen, tosin lautapeleissä uppoutumisen sanottiin olevan vaikeampaa, koska pelaaminen on vuoropohjaista ja toisen vuoron aikana saattaa puuhailia ja miettiä jotain muuta kuin itse peliä.

Taulukko 3: Digitaalisen pelaamisen ja lautapelaamisen erot ja yhtäläisyydet vanhempien vastauksissa

<b>EROT</b>		<b>YHTÄLÄISYYDET</b>
<b>Lautapelit</b>	<b>Digitaaliset pelit</b>	<b>Lautapelit ja digitaaliset pelit</b>
Fyysinen	Virtuaalinen	Yhdessäolo
Yksinkertaisempaa	Laaja pelimaailma	Teemat
Selkeitä	Monia vaihtoehtoja	Taktikoinnin opettelu
Lauta + nappulat	Konsoli/tietokone	Sosiaalisuus
Sosiaalisuus	Sulkeutuminen	Uppoutumista
Yksilöpelaaminen	Tiimipelaaminen	Yhteistä ajanvietettä

Kaikki vanhemmat ovat muodostaneet käsityksensä jollain tasolla pohjautuen heidän omiin kokemuksiinsa. Lähes jokainen on pelannut lapsuudessaan lautapelejä, kun taas digitaalisia pelejä on pelannut vain kolme. Yksi vastanneista kertoi muodostaneensa käsityksiä myös pelikasvatusoppaiden perusteella, hän myös mainitsi, ettei lautapelaamista mainittu oppaissa sanallakaan. Kolme taas kertoi muodostaneensa käsityksiä myös tuttu-jen kommenttien perusteella.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksesta voidaan vetää kaksi selkeää johtopäätöstä: lautapelejä ei pidetä haitallisenä lapsille ja vanhempien oma pelitausta vaikuttaa lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin suhtautumiseen. Seuraava luku esittelee johtopäätöksiä ja kertoo miten niihin ollaan päädytty.

### 6.1 Lautapelejä ei pidetä haitallisina lapsille

Lautapeli on nähty olevan hyödyllistä ja opettavaista ajanvietettä lapsille sekä aiemmin esitellyn tutkimuskirjallisuuden että vanhempien haastatteluiden mukaan. Kukaan haastatelluista vanhemmista ei ajatellut lautapeliä olevan haitallista lapsille.

Tuloksissa kerrottiin vanhemmasta (H10), joka suhtautui lautapelaamiseen ja digitaaliseen pelaamiseen merkittävästi eri tavalla. Yhtenä syynä suhtautumiseen voi olla pelisivistyksen ero lautapeliä ja digitaalisten pelien suhteen. Kyseinen vanhempi ei pelannut itse digitaalisia pelejä lähes ollenkaan, eikä ollut pelannut digitaalisia pelejä lapsuudessaan. Voidaan siis olettaa, että vanhempi ei ollut pelisivistynyt ainakaan digitaalisten pelien puolesta. Lautapelejä kuitenkin vanhempi kertoi pelanneensa paljonkin, hän tiesi paljon lautapeleistä, mutta ei kuitenkaan selvästikään arvioinut lautapelejä haitallisuuden kannalta. Voidaankin todeta, että vanhempi saattoi olla pelilukutaitoinen, mutta ei kuitenkaan pelisivistynyt. Hän osasi kertoa peleistä, mutta ei arvioida niiden vaikutuksia.

Toisena syynä siihen, että lautapeliä ei edes ajatella olevan haitallista voi olla se, että haastateltavat pelasivat suurimmaksi osaksi klassisia lautapelejä, kuten *Kimbleä* ja *Monopolia*. Muutama vanhempi sanoi, että lautapeleistä ei tarvitse olla huolissaan, koska pelit mitkä löytyvät kotoa, ovat varmasti sopivia. Digitaalisia pelejä, joissa on esimerkiksi alaikäisille sopimatonta sisältöä, on taas helppo löytää internetistä.

Kuitenkin, myös klassisissa lautapeleissä esiintyy esimerkiksi väkivaltaa: *Kimble*ssä tavoitteena on tappaa toiset pelaajat ja päästä itse maaliin ennen kuin toinen pelaaja tappaa sinut. Kovin moni pelaaja tai vanhempi ei kuitenkaan ajattele asiaa näin, äitini sanoi ”ei Kimblessä tapeta, siinä vaan syödään”. En sitten tiedä miten syöminen on parempi vaihtoehto: tavoitteena on syödä toinen pelaaja ja päästä itse maaliin ennen kuin toinen pelaaja syö sinut.

*Kimblen* (1976) säännöt kuvailevat peliä näin:

KIMBLE-pelin päämääränä on, siirtää neljää omaa nappulaansa kerran peliradan ympäri ja tuoda ne maaliin. Pelin aikana jokainen pelaaja yrittää lähettää vastustajiensa nappulat takaisin kotipesälle.

Peli itsessään voi sanavalinnoillaan vaikuttaa paljon peliin suhtautumiseen. Jos *Kimble*ssä käytettäisiinkin sanoja ”tappaa” tai ”syödä”, antaisivatko vanhemmat lasten pelata peliä yhtä tyytyväisinä? Entä jos *Call Of Duty*a (2003) kuvailtaisiinkin ”Tavoitteena on edetä pelissä tutkien ympäristöä ja etsien muita pelaajia. Muut pelaajat on tarkoitus palauttaa takaisin lähtöpaikkaan.” Annettaisiinko myös nuorten lasten pelata tällöin sotapelejä?

Lautapeleissä ikärajat on asetettu pelin haastavuuden mukaan, ei pelin sisällön mukaan niin kuin digitaalisissa peleissä. Korttipeljäkin opetetaan jo pienille lapsille, vaikka esimerkiksi pokeri nähdään usein uhkapelinä.

On opetettu korttipelitkin pienille, siis ihan nää tämmöset aikuisten (H2).

Ovatko lautapelit ja digitaaliset pelit niin erilaisia, että toisessa ei voi olla haittoja ja toisessa taas voi? Minkä takia lautapeleistä ei edes yritetä etsiä haittoja ja selkeästi haitallinen käytös, kuten väkivalta, nähdään positiivisena asiana? Seuraava kappale pyrkii pohtimaan muutamia näkökulmia asiaan.

## 6.2 Oma pelitausta vaikuttaa suhtautumiseen

Aineistosta voidaan todeta, että digitaalisiin peleihin ja lautapeleihin suhtauduttiin lähes aina eri tavalla. Lautapelaamista pidettiin hyvänä ajanviettotapana, kun taas digitaalista pelaamista kuvailtiin usein koukuttavana. Lautapelaamiseen ei oltu asetettu mitään suoraan pelaamiseen liittyviä rajoitteita, kun taas digitaalista pelaamista rajoitettiin lähes kaikissa tapauksissa edes jollain tavalla. Digitaalisten pelaamisen haitat tunnistettiin nopeasti, kun taas lautapelaamisessa ei nähty olevan mitään haittoja. Mistä erilainen suhtautuminen voi sitten johtua?

Suurin osa vanhemmista kertoi, että ainoastaan lautapelit olivat läsnä heidän lapsuudessaan. Muutamasta haastattelusta tuli ilmi, että tämä nähtiin yhtenä syynä erilaiseen suhtautumiseen digitaalisten pelien ja lautapelien kohdalla: lautapelit olivat tuttuja, mutta digitaaliset pelit taas eivät. Yksi vanhempi, joka oli pelannut lapsuudessaan myös digitaalisia pelejä, vaikutti suhtautuvan digitaalisiin peleihin sekä lautapeleihin samalla tavalla: molemmissa on hyviä ja huonoja puolia, eikä toisessa ole niitä enemmän tai vähemmän.

Ihmiset suhtautuvat usein uusiin asioihin varoen ja epäillen. Voi siis olla mahdollista, että lautapeleissä haittoja ei nähdä niin vahvasti, koska ne ovat olleet osa lapsuutta. Niiden kanssa ollaan kasvettu ja opittu. Jos esimerkiksi lapselle olisi aikuisiällä kehittynyt uhkapeliongelma, voitaisiin tällöin pohtia ovatko lapsena pelatut korttipelit voineet vaikuttaa tähän.

Lautapeleihin positiivinen suhtautuminen voi olla kuitenkin vain tälle aikakaudelle ominaista, koska lautapelien kanssa on kasvettu. Lautapelejä on pidetty historian aikana haitallisina lapsille, ja esimerkiksi kirkko on vastustanut kaikenlaista korttipelaamista ja pelaamista ylipäätänsä. Voi olla, että uudet asiat epäilyttivät silloinkin, eivätkä lautapelit ole ikinä olleet haitallisia, mutta voi myös olla, että tulevaisuudessa myös digitaalisten pelien haitat katoavat kokonaan mielestämme.

Voimme tiivistää, että vanhempien pelisivistys voi vaikuttaa pelaamiseen suhtautumiseen. Jos vanhempi on pelisivistynyt ja pelilukutaitoinen sekä digitaalisten pelien että lautapelien kannalta, hänen suhtautumisensa eivät todennäköisesti eroa merkittävästi. Jos

taas vanhempi ei ole pelilukutaitoinen tai pelisivistynyt, hänen suhtautumisensa voi perustua vain esimerkiksi median antamiin näkökulmiin, jotka keskittyvät usein ainoastaan digitaaliseen pelaamiseen. Vanhemmat voivat kasvattaa pelilukutaitoaan esimerkiksi positiivisen mediaation kautta ja pelata lastensa kanssa sekä digitaalisia pelejä että lautapelejä.

### 6.3 Tutkimuksen luotettavuus

Tämän tutkimuksen suurimpana rajoituksena on ollut aika. Jos tutkimuksen tekemiseen olisi käyttänyt pidemmän ajan, olisi esimerkiksi haastatteluita pystynyt toteuttamaan useampia. Vasta viimeisen parin haastattelun aikana tuli olo, että kysymykset olivat sillä mallilla, että sain kattavia vastauksia. Kysymyksiä olisi pitänyt testata ja pohtia enemmän. Keksin myös uusia kysymyksiä vasta analysointivaiheessa, jotka olisivat tuoneet uutta mielenkiintoista sisältöä tutkimukseen. Olisin voinut esimerkiksi kysyä, antaisivatko vanhemmat lapsensa pelata lautapeliä, jota kuvailtaisiin ”peli, jossa tavoitteena on tappaa toinen pelaaja ja ehtiä maaliin ennen kuin toinen pelaaja tappaa sinut”. Olisi ollut mielenkiintoista, kuinka moni vanhempi olisi tajunnut kyseen olevan *Kimblestä* ja olisiko joku vanhempi sanonut, että ei antaisi pelata tuollaista peliä.

Tutkimukseen kerätty aineisto on liian pieni kattavien johtopäätösten tekemiseksi. Vastauksissa korostuivat enemmän lasten taustatiedot, eikä tarpeeksi vanhempien suhtautuminen pelaamiseen, joka oli tutkimuksen kantava aihe. Kuitenkin, jotain johtopäätöksiä pystyttiin tekemään, mutta niitä tulee tarkastella kriittisesti.

Tutkimuksen rajoituksena oli myös käsitteiden eroavuus. Esimerkiksi englanniksi ei ole suoraan termiä ”pelikasvatukselle”, joten lähteiden etsiminen aiheeseen liittyen oli vaikeaa. Vasta viimeisen viikon aikana löysin lähteitä, joissa puhuttiin mediakasvatuksesta ”parental mediation” siitä näkökulmasta, mikä olisi ollut tutkimuksen kannalta hyödyllistä.

## 7 YHTEENVETO

Tutkimus alkoi selaillen erilaisia pelikasvatusoppaita. Seuraavana keskityttiin mediakatsaukseen, jossa tarkasteltiin, miten iltapäivälehdissä keskustellaan peleistä. Lautapeleistä keskustelua ei käytännössä ollut ja vähäinenskin keskustelu keskittyi tuleviin lautapeleihin. Digitaalisten pelien haitoista sekä hyödyistä käytiin paljon keskustelua. Keskustelu on muuttunut noin viimeisen kymmenen vuoden aikana positiivisempaan suuntaan ja, jos jotain negatiivista pelaamiseen liittyen uutisoidaan, pyritään samassa artikkelissa tuomaan myös pelaamisen positiivisia puolia esille.

Mediakatsauksen jälkeen alettiin muodostaa kirjallisuuskatsausta aiempaan tutkimukseen. Voitiin todeta aiemman tutkimuksen osoittavan, että pelikasvatus on vielä vähän tutkittu alue ja tutkimukset keskittyvät pitkälti ruutuaikaan sekä lapsen median käytön valvomiseen. Kirjallisuuskatsaus osoittaa, että digitaalisia pelejä ja niiden vaikutuksia on tutkittu kattavasti: on todettu, että pelaamisesta on sekä hyötyä että haittaa. Kirjallisuuskatsaus osoittaa myös, että lautapelitutkimuksessa on keskitytty pelaamisen positiivisiin puoliin eikä lautapelien haitallisuutta ole tutkittu. Kirjallisuuskatsauksen jälkeen muodostettiin kolme tutkimuskysymystä:

1. Pitävätkö vanhemmat lautapelejä haitallisina lapsille?
2. Suhtautuvatko vanhemmat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla?
3. Miksi vanhemmat suhtautuvat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla?

Tutkimuskysymyksiin vastauksia lähdettiin selvittämään yksilöteemahaastatteluiden kautta. Haastatteluun osallistui kymmenen vanhempaa, joilla oli jokaisella vähintään yksi yli 7-vuotias lapsi.

Haastatteluvaiheessa suoritettiin yksi testihaastattelu, jotta voitaisiin varmistaa teemojen sopivuus ja kysymysten kattavuus. Teemat rajattiin viimeisessä vaiheessa kolmeen: pelaaminen, hyödyt ja haitat sekä käsitykset. Haastattelussa pyrittiin selvittämään, kuinka paljon lapset pelasivat, millaisia haittoja ja hyötyjä vanhemmat näkivät digitaalisessa pelaamisessa ja lautapelaamisessa sekä millaisia käsityksiä vanhemmilla oli pelaamisesta ja mistä käsitykset olivat muodostuneet.



Haastattelut litteroitiin ja tämän jälkeen käytettiin fenomenografista analyysiä sen selvittämiseksi, mitä yhteistä vastauksilla oli ja mitä eroa. Analyysin perusteella selvitettiin vastaukset tutkimuskysymyksiin.

Vastauksista voitiin kuitenkin todeta, että lautapelaamista ei rajoitettu ollenkaan, kun taas digitaalisen pelaamisen rajoittaminen oli yleistä. Digitaalisia pelejä kuitenkin pelattiin myös huomattavasti enemmän suhteessa lautapeleihin. Digitaalisten pelien pelaaminen tapahtui useimmiten yksin, kun taas lautapelaaminen tapahtui yhdessä perheen kanssa.

Analyysin jälkeen voitiin todeta vastaukset tutkimuskysymyksiin:

1. Lautapelejä ei pidetä haitallisina lapsille.
2. Digitaalisiin peleihin ja lautapeleihin suhtaudutaan eri tavalla useimmissa tapauksissa.
3. Vanhemmat suhtautuvat lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin eri tavalla omien kokemustensa perusteella.

Kukaan vanhemmista ei nähnyt lautapelaamisen olevan haitallista lapsille, yhtenä syynä voi olla lautapeliin pelaamisen vähyys suhteessa digitaaliseen pelaamiseen tai opitut käsitykset lautapelaamisesta: lautapelaaminen nähdään sosiaalisena ja hauskana yhteisenä ajanvietteenä.

Digitaalisiin peleihin ja lautapeleihin suhtauduttiin eri tavalla, digitaalista pelaamista rajoitetaan, kun taas lautapelaamista ei. Lautapeliin todettiin olevan sosiaalisempia, kun taas digitaalisissa peleissä sulkeutuminen oli todennäköisempää.

Vanhemmille lautapelit olivat tuttuja jo lapsuudesta, mutta digitaaliset pelit olivat olleet läsnä vain yhden arjessa lapsena. Kun molemmat genret olivat olleet läsnä vanhemman lapsuudessa, suhtautuminen ei oikeastaan vaihdellut merkittävästi. Jos taas vain lautapelit olivat olleet läsnä, digitaalisiin peleihin yritettiin enemmän tai vähemmän yhä sopeutua osana arkea.

Seuraavaksi tulisi tutkia vielä tarkemmin syitä minkä takia lautapelejä ja digitaalisia pelejä pidetään erilaisina ja miksi niihin suhtaudutaan eri tavalla. Tällä hetkellä tutkimus vastaa enemmän toiseen tutkimuskysymykseen, eikä anna kattavasti vastauksia kolmannen tutkimuskysymyksen.

## 8 LUDOGRAFIA

Bradley, M. (1952). Yatzy. Hasbro

Darrow, C. D. (1935). Monopoly: the property trading board game. Eastwood, N.S.W.:  
Hasbro / Parker

Emiliano, S. (2003). Bang. DV Giochi

Infinity Ward. (2003). Call of Duty. Activision

Magriel, P. (1946, 1976).

Backgammon. New York: Quadrangle/New York Times Book Co.

Mannerla, K. (1951). Afrikan tähti. Peliko

Mattel (1992). Uno

Markham, B. (1960). The Game of Life. Milton Bradley Company

Microsoft (2001). Xbox

Nintendo (2006). Wii

Rosenber, U. (1997). Bohnanza. Amigo Spiele

Sony Interactive Entertainment. (2013). PlayStation 4

Tactic games. (1967). Kimble

Teuber, K. (1995). Catan. Kosmos

Vaccarino, D. (2016). Dominion. Rio Grande Games

Werde, K. (2000). Carcassonne. Hans im Glück

## 9 LÄHTEET

- Aarseth, E. (2007). I fought the law: Transgressive play and the implied player. Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, 24.–28.9.2007, Tokio, Japani
- Adachi, P. J. C. & Willoughby, T. (2017). The link between playing video games and positive youth outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202–206. doi:10.1111/cdep.12232
- Adair, B. M. & McAfee, L. V. (2018). Chemical pursuit: A modified trivia board game. *Journal of Chemical Education*, 95(3), 416–418. doi:10.1021/acs.jchemed.6b00946
- Adams, D. & Hamm, M. (2001). Literacy in a multimedia age. Norwood, MA: Christopher Gordon Publishers
- Agina, A. M. & Tennyson, R. D. (2012). Towards understanding the positive effect of playing violent video games on children's development. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 69, 780–789. doi:10.1016/j.sbspro.2012.11.473
- American Academy of Pediatrics (2016). American Academy of Pediatrics Announces New Recommendations for Children's Media Use <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/Pages/American-Academy-of-Pediatrics-Announces-New-Recommendations-for-Childrens-Media-Use.aspx>
- Anderson, C. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *J Adolescence* 27: 113–122
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. & Buckley, K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy. New York; Oxford: Oxford University Press
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. doi:10.1037/a0018251

- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into Practice*, 47(3), 229–239.  
doi:10.1080/00405840802153940
- Apperley, T. & Walsh, C. (2012). What digital games and literacy have in common: A heuristic for understanding pupils' gaming literacy. *Literacy*, 46(3), 115–122.  
doi:10.1111/j.1741-4369.2012.00668.x
- Aurava, R. (2018). Peli ja leikki kansallisessa opetussuunnitelmassa
- Avedon, E.M. & Sutton-Smith, B. (1981). *The Study of Games*. John Wiley & Sons, Inc. New York
- Barlett, C. P., Anderson, C. A. & Swing, E. L. (2009). Video game Effects – Confirmed, suspected, and speculative: A review of the evidence. *Simulation & Gaming*, 40(3), 377–403. doi:10.1177/1046878108327539
- Berge, J. M., Telke, S., Tate, A. & Trofholz, A. (2019). Utilizing a board game to measure Family/Parenting factors and childhood obesity risk. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 51(4), 419–431. doi:10.1016/j.jneb.2018.12.008
- Bernosky, J. (2016). Risk: Not just a board game. *Journal – American Water Works Association*, 108(4), 22–25. doi:10.5942/jawwa.2016.108.0063
- Bourgonjon, J. (2014). The meaning and relevance of video game literacy. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16(5) doi:10.7771/1481-4374.2510
- British Film Institute (2000). *Moving images in the classroom: A secondary teacher's guide to using film and television*. London: British Film Institute
- Bruce, C. (1997). *The seven faces of information literacy*. Adelaide: Auslib Press
- Buckingham, D. (1993) Television literacy: A critique. *Radical Philosophy*, 51, 12–25
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning, and contemporary culture*. Cambridge: Polity
- Buckingham, D. & Burn, A. (2007). Game literacy in theory and practice. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16(3), 323
- Burn, A. & Durran, J. (2007). *Media literacy in schools: Practice, production, progression*. London, England: Paul Chapman

- Bushman, B. J. & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 348–352
- Caillois, R. (1958). *Man, play, and games*. The Free Press, Glencoe, New York, 1961
- Caillois, R. & Barash, M. (2001). *Man, play and games*. Urbana (Ill.): University of Illinois Press
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge (Mass.): MIT Press
- Cram, F., & Ng, S. H. (1999). Consumer socialisation. *Applied Psychology*, 48(3), 297–312
- Crawford, C. *The Art of Computer Game Design*. (1982). Sivustolla [http://www.vic20.vaxxine.com/wiki/images/9/96/Art\\_of\\_Game\\_Design.pdf](http://www.vic20.vaxxine.com/wiki/images/9/96/Art_of_Game_Design.pdf)
- Crocco, F., (2011). Critical Gaming Pedagogy. *Radical Teacher*; Brooklyn 26–41, 79
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled R. & Nacke L., (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”, *Proceedings of MindTrek*, 2011
- Durkin, K. & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373–392. doi:10.1016/S0193-3973(02)00124-7
- Eklund, L. & Helmersson Bergmark, K. (2013). Parental mediation of digital gaming and internet use. In *FDG 2013 – The 8th International Conference on the Foundations of Digital Games*, (pp. 63–70)
- Ekmekçi, Ü., Çataltepe, Z., Güngör, G. & Kahya, D. C. (2016). EigenBots for the okey social board game. *The Computer Journal*, 59(9), 1426–1432. doi:10.1093/comjnl/bxv121
- Eskola, Lätti, Vastamäki, (2018). Teoksessa Valli, R., & Aarnos, E. (2018). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, metodin valinta ja aineistonkeruu: Virikkeitä aloittelevalle tutkijalle* (5., uudistettu painos). Jyväskylä: PS-kustannus
- Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A. & Jerabeck, J. M. (2011; 2012). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year

- longitudinal study of adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 46(2), 141–146.  
doi:10.1016/j.jpsychires.2011.10.014
- Fung, Y. M. & Min, Y. L. (2016). Effects of board game on speaking ability of low-proficiency ESL learners. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 5(3), 261–271. doi:10.7575/aiac.ijalel.v.5n.3p.261
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75–81. doi:10.1111/j.1750-8606.2011.00159.x
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley
- Granic, I., Lobel, A. M. & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. doi:10.1037/a0034857
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216–219.  
doi:10.1016/j.chb.2017.11.022
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197
- Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *Directions*
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M., & Tossavainen, T. (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.
- Hendrix, N. M., Hojnoski, R. L. & Missall, K. N. (2018). Promoting numeracy skills through board game play. *Young Exceptional Children*.  
doi:10.1177/1096250618814239
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (2008). *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press
- Hobbs, R. (1996). Media literacy, media activism. *Telemedium, The Journal of Media Literacy*, 42(3)
- Huizinga, J. (1944) *Homo Ludens*. The Beacon Press, Boston, 1950 (1944)
- Huotari, K. & Hamari, J. (2012). Defining gamification – A service marketing perspective

- Huusko, M. & Paloniemi, S. (2006). Fenomenografia laadullisena tutkimussuuntauksena
- Jiow, H. J., Lim, S. S. & Lin, J. (2017). Level up! Refreshing parental mediation theory for our digital media landscape: Parental mediation of video gaming. *Communication Theory*, 27(3), 309–328. doi:10.1111/comt.12109
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. M. Copier & J. Raessens (toim.)
- Kelley, David. The Art of Reasoning. W. W. Norton & Company, New York, 1988
- Kinnunen J., Linja P., Mäyrä F. (2018) Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen
- Kuo, M. H., Magill-Evans, J. & Zwaigenbaum, L. (2015). Parental mediation of television viewing and videogaming of adolescents with autism spectrum disorder and their siblings. *Autism*, 19(6), 724–735. doi:10.1177/1362361314552199
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Tolvanen, A. & Kääriäinen, M. (2019). Problematic gaming is associated with some health-related behaviors among Finnish vocational school students. *International Journal of Mental Health and Addiction*, doi:10.1007/s11469-019-00100-6
- Maroney, K. (2001, toukokuu). My entire waking life. *The Games Journal*. Sivustolla [www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml](http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml)
- Matorin, A. I. & McNamara, J. R. (1996). Using board games in therapy with children. *International Journal of Play Therapy*, 5(2), 3–16. doi:10.1037/h0089022
- Meriläinen, M. (2016) ”Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle” teoksessa Pekala, L., Salomaa, S. & Spišák, S. (toim.) 2016. Monimuotoinen mediakasvatus. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016
- Mewborne, M. & Mitchell, J. T. (2019). Carcassonne: Using a tabletop game to teach geographic concepts. *Geography Teacher*, 16(2), 57. doi:10.1080/19338341.2019.1579108
- Moore, D., & Dwyer, F. (1994) Visual ‘literacy’: Image, mind and reality. Boulder, Colorado: Westview

- Mora, S., Di Loreto, I. & Divitini, M. (2016). From interactive surfaces to interactive game pieces in hybrid board games. *Journal of Ambient Intelligence and Smart Environments*, 8(5), 531–548. doi:10.3233/AIS-160396
- Mora, S., Fagerbekk, T., Monnier, M., Schroeder, E. & Divitini, M. (2016, syyskuu). Anyboard: a platform for hybrid board games. Teoksessa *International Conference on Entertainment Computing*, 161–172. Springer, Cham. Mora, S., Fagerbekk, T., Monnier, M., Schroeder, E. & Divitini, M. (2016)
- Mustikkamäki, M. (2010). Pelilukutaidon lähteillä – Muutamia näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen. Teoksessa Suominen, J. (toim.), Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Sotamaa, O. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*
- Nieh, H. & Wu, W. (2018). Effects of a collaborative board game on bullying intervention: A Group-Randomized controlled trial. *Journal of School Health*, 88(10), 725–733. doi:10.1111/josh.12675
- Nikken, P. & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435. doi:10.1007/s10826-015-0144-4
- Orbanes, P. (2002). Everything I know about business I learned from monopoly. *Harvard business review*, 80(3), 51–7
- Parlett, D. (1999). *The oxford history of board games*. Oxford: Oxford University Press
- Partington, A. (2010). Game literacy, gaming cultures and media education. *English Teaching*, 9(1), 73
- Potter, W. J. (2004). *Theory of media literacy: A cognitive approach*. Thousand Oaks, Calif: SAGE Publications
- Ranta & Kuula-Luumi (2017). Teoksessa Hyvärinen, M. K., Nikander, P., Ruusuvuori, J. & Aho, A. L. (2017). *Tutkimushaastattelun käsikirja*. Tampere: Vastapaino
- Rooij, A. J. v., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Eijnden, R. J. J. M. v. d. & Mheen, H. v. d. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press



- Salen, K., & Zimmerman, E. (toim.) (2005). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MA: MIT Press
- Sherry, J. (2001). The effect of violent video games on aggression: a meta-analysis. *Human Communication Research* 27: 409–431
- Shin, W. & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media & Society*, 13(6), 945–962.  
doi:10.1177/1461444810388025
- Sholle, D. & Denski, S. (1995). Critical media literacy: Reading, remapping, rewriting. Teoksessa McLaren P., Hammer R., Sholle, D. & Reilly S. S. (toim.) *Rethinking media literacy: A critical pedagogy of representation*, 7–31. New York: Peter Lang
- Sicart, M. & Eebruary, I. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, Mass: MIT Press
- Silvennoinen, I. & Meriläinen, M. (2016). Nuoret pelissä – Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-759-6>
- Sormunen, E. & Poikela, E. (toim.) (2008). *Informaatio, informaatiolukutaito ja oppiminen*
- Spekman, M. L. C., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H. M. P. & Griffiths, M. D. (2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2150–2155. doi:10.1016/j.chb.2013.05.015
- Steinkuehler, C. (2016). Parenting and video games. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(4), 357–361. doi:10.1002/jaal.455
- Suits, B. *The Grasshopper*. University of Toronto Press, Toronto, 1978
- Tavinor, G. (2008). Definition of videogames. *Contemporary Aesthetics*, 6(1)
- Valli, R. & Aarnos, E. (2018). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 1, metodin valinta ja aineistonkeruu: Virikkeitä aloittelevalle tutkijalle (5., uudistettu painos)*. Jyväskylä: PS-kustannus
- Vayanou, M., Ioannidis, Y., Loumos, G. & Kargas, A. (2019). How to play storytelling games with masterpieces: From art galleries to hybrid board games. *Journal of Computers in Education*, 6(1), 79–116. doi:10.1007/s40692-018-0124-y

- Voutilainen, R. (2011). Lukiolaisten käsitykset itsenäisestä opiskelusta ja siihen liittyvästä tiedonhankinnasta. Fenomenografinen tutkimus
- Wallenius, M., Punamäki, R. & Rimpelä, A. (2007). Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: The roles of age, social intelligence, and parent-child communication. *Journal of Youth and Adolescence*, 36(3), 325–336. doi:10.1007/s10964-006-9151-5
- Warren, R. (2001). In words and deeds: Parental involvement and mediation of children's television viewing. *The Journal of Family Communication*, 1(4), 211–231.
- Whitton, N. (2007). Motivation and computer game based learning.  
<https://www.dictionary.com/browse/board-game?s=t> Katsottu 25.10.  
<https://www.dictionary.com/browse/video-game?s=ts> Katsottu 25.10.  
<https://www.suomisanakirja.fi/lautapeli> Katsottu 25.10.  
<https://www.suomisanakirja.fi/videopeli> Katsottu 25.10.

## LIITE 1: MEDIAKATSAUS

Artikkeli	Pääpointit
Aamulehti (2019). Videopelit ovat taidetta ja tapa kertoa tarinoita. <a href="https://www.aamulehti.fi/a/201481966">https://www.aamulehti.fi/a/201481966</a> . (Luettu 4.5.)	Pelaamisen on osoitettu tehostavan hienomotoriikkaa käsissä, ongelmanratkaisukykyä sekä lievittävän stressiä. Pelit voivat ilmaista taidetta siinä missä elokuvatkin. Pelaaminen koukuttaa samalla tavalla kuin hyvä kirja tai tv-sarja.
Elonheimo, P. (2019). Pojan jatkuva pelaaminen oli espoolaisisälle liikaa – otti 13-vuotiaasta hallintaotteen ja sai lähes kolmen tonnin sakot. Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/kotimaa/a/88610aad-02b2-48ca-87f7-62c0912ba746">https://www.iltalehti.fi/kotimaa/a/88610aad-02b2-48ca-87f7-62c0912ba746</a> . (Luettu, 9.4.)	Iltalehti uutisoi isän pahoinpidelleen lastaan pelaamisen vuoksi. Sopimuksen mukaan poika oli saanut luvan pelata kello 22 asti, mutta isä saapui noin 10 minuuttia aikaisemmin vaatimaan pelaamisen lopettamista. Tilanne kehittyi tappeluun sekä pahoinpitelyyn.
Extra Credits. Game Literacy: Games in Education – Should We Teach Game Basics? 09/2016. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8np2I_gQcY">https://www.youtube.com/watch?v=8np2I_gQcY</a> . (Katsottu 2.5.)	Extra Creditsin julkaisemalla videolla nostetaan esille lautapelit, mutta ne tuodaan esille tavalla, joka luo kuvan, ettei lautapelilukutaitoa tarvittaisi. Lautapelit ovat helpompia, koska ne eivät vaadi peliohjaimien hallitsemista, eivätkä täten muodosta yhtä isoa kynnystä ryhtyä pelaamaan verrattuna digitaaliin peleihin. Digitaalisissa peleissä vaaditaan usein pelaajalta paljon ennakkotietoa, esimerkiksi pieni nuoli näytöllä kertoo tähtäimen sijainnista. Video kuitenkin väittää, että lautapeleissä tällaista ongelmaa ei ole.
Iltalehti (2011). Näkövammaisille sopiva lautapeli voitti ideakilpailun. <a href="https://www.is.fi/kotimaa/art-2000000447966.html">https://www.is.fi/kotimaa/art-2000000447966.html</a> . (Luettu 3.5.)	Iltalehti uutisoi näkövammaisille sopivan lautapelin voittaneen ideakilpailun Apuväline, hyvinvointi ja koti -messuilla. Artikkelin

	kertoo, että pelissä käytetään tuntoaistia ja sitä voivat pelata sekä näkevät että näkövammaiset.
<p>Iltalehti (2007). Pelaa ja voita herkutellen.  <a href="https://www.iltalehti.fi/perhe/a/200712036838187">https://www.iltalehti.fi/perhe/a/200712036838187</a>.  (Luettu 3.5.)</p>	<p>Artikkeli kertoo uudesta kulinaristeille suunnatusta lautapeleistä. ”Herkutteluun luetaan kuuluvaksi myös alkoholijuomat. Kun tämä otetaan huomioon, peliä voidaan vallan mainosti pelata myös nuorten kanssa, jos se perheen pirtaan sopii.”</p>
<p>Juuti, J. (2008). Videopelit tekevät väkivaltaisemmaksi. <a href="https://www.iltalehti.fi/perhe/a/200810278398187">https://www.iltalehti.fi/perhe/a/200810278398187</a>. (Luettu 9.4.)</p>	<p>Artikkeli viittaa Andersonin, Gentilen ja Buckleyn tutkimukseen Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research and Public Policy. Videopeli-väkivallalle altistumisen väitettiin olevan vahvasti suhteessa aggressiiviseen käyttäytymiseen. Tutkimus osoittaa, että väkivaltaa ilmeni miehillä, naisilla, lapsilla sekä korkeakouluopiskelijoilla. Väkivaltaisilla videopeleillä väitettiin olevan pidemmän aikavälin vaikutuksia verrattuna televisioon ja elokuviin, johtuen muun muassa pelien palkintamallista. Artikkelissa Juuti oli haastatellut suomalaista psykologia, joka piti tutkimusta uskottavana.</p>
<p>Karjalainen, A. (2018). IL:n lukijat kertovat koukuttavan hittipelin vaikutuksista: Fortnite ollut pelastus lapselle, äiti kaipa ”entistä poikaansa”: ”Olemme aivan toivottomia”. Iltalehti.  <a href="https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/0e243549-72f7-448a-915e-276dd032427b">https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/0e243549-72f7-448a-915e-276dd032427b</a>. (Luettu 3.5.)</p>	<p>Karjalainen keräsi Iltalehden lukijoilta kokemuksia Fortniten pelaamisesta. Osan mukaan ongelmia oli esiintynyt paljon, läksyjen tekeminen oli unohtunut useammin, peli koukuttaa, muista harrastuksista on luovuttu, jotta aikaa jää pelaamiselle. Kuitenkin osa kertoo</p>

	selkeiden peliaikojen auttaneen pelaamisen määrään. Osa kertoo, että lasten sosiaaliset taidot ja kielitaito ovat lisääntyneet, peli on myös saanut jotkut perheistä viettämään enemmän aikaa keskenään.
Kasila E. (2019). Videopelejä ja e-urheilua musta-maalataan – ”Pelaan päivittäin monta tuntia ja pidän hauskaa kavereiden kanssa ulkona ja pelien yhteydessä”. <a href="https://www.aamulehti.fi/a/fcf2d21c-28be-411b-8498-7da866cb7dd7">https://www.aamulehti.fi/a/fcf2d21c-28be-411b-8498-7da866cb7dd7</a> . (Luettu 4.5.)	Kaikissa harrastuksissa tulisi kuitenkin muistaa kohtuus. Videopelaaminen on yhtä hyvä harrastus kuin mikä tahansa muukin, jos vain muistaa liikkua, syödä hyvin ja elää muuten terveellisesti.
Kauppinen, I. (2016). Trump-lautapeli vuodelta 1989: ”Jos olet nokkela, aggressiivinen ja onnekas...” <a href="https://www.is.fi/viihde/art-2000001132219.html">https://www.is.fi/viihde/art-2000001132219.html</a> . (Luettu 3.5.)	Trumpin ollessa presidenttiehdokkaana vuonna 2016 uutisoitiin Trump-lautapelistä, joka julkaistiin 1980-luvun lopulla. Lautapelin tarkoituksena on kerätä mahdollisimman paljon rahaa. Peli nousee pinnalle aina muutamana vuoden välein, ja sitä kuvattiin jo hieinan liian todenmukaiseksi.
Kemppi, J. (2017). Unkarilaisyritys haluaa mullistaa perinteisen lautapeliä pelaamisen – tämä konsoli kelpaisi jouluksi. Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/201711302200572881">https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/201711302200572881</a> . (Luettu 3.5.)	Unkarilaisyritys Atmo väittää haluavansa mullistaa perinteisten lautapeliä pelaamisen. Konsolin ideana olisi luoda matalan asteen AR-kokemus. Konsolia ei kuitenkaan olla ilmeisesti vielä kukaan julkaistu.
Lahti, L. (2017). ”Tämä sopii 2-vuotiaalle, mutta toimisi myös aikuisten juomapelinä” – Iltalehti testasi uutuuspelit. Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/perheartikkelit/a/201712142200583246">https://www.iltalehti.fi/perheartikkelit/a/201712142200583246</a> . (Luettu 5.5.)	Vuonna 2017 uusien lautapeliä testaamiseen oltiin luotu valmiit selkeät kysymykset, joissa selvitettiin muun muassa: millaisella joukolla peliä testattiin, oliko peli helppo oppia ja voiko peliä pelata useamman kerran.
Lahti, L. (2019). Fortnite-riippuvuus meni liian pitkälle – äiti myi pois pelikonsolin: Sen jälkeen Niclaksen käytös muuttui. Iltalehti.	Lahti haastatteli perheen äitiä, jolla oli mennyt hermo lastensa pelaamiseen. Pelaamiseen kului lukuisia tunteja päivässä ja lapset

<p><a href="https://www.iltalehti.fi/perheartikkelit/a/b4ea6524-2a31-414f-8ec0-7ed7d93b93f4">https://www.iltalehti.fi/perheartikkelit/a/b4ea6524-2a31-414f-8ec0-7ed7d93b93f4</a>. (Luettu 3.5.)</p>	<p>saattoivat herätä aamulla ennen koulua pelaamaan, jolloin koulussa keskittyminen oli vaikeaa. Lopulta äiti päätti myydä perheen konsolin, jonka jälkeen tilanne rauhoittui. Lapset jaksoivat taas keskittyä ja perhe vietti aikaa yhdessä lautapelien parissa.</p>
<p>Läärä, K. (2014). Kysely: ”Pelaaminen on räjähtänyt käsiin”. Helsingin Sanomat. <a href="https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002756125.html">https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002756125.html</a>. (Luettu 3.5.)</p>	<p>Vuonna 2014 toteutettiin tutkimus digitaalisesta pelaamisesta sekä sen haitoista, kyselyn teettivät A-klinikkasäätiö, Sininauhaliitto ja Peluuri-palvelu ja sen toteutti Taloustutkimus. Kyselyn mukaan jopa 48 % vastaajista pitää digitaalisesta pelaamisesta koituvia haittoja ongelmana Suomessa. Suurimpana pelaamisen haittana pidetään ajanhukkaa.</p>
<p>Pajamo, A. (2019). Prinssi Harry ohjeistaa vanhempia: Fortniten pelaaminen on lapsille vaarallista. Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/kuninkaalliset/a/f62b51f3-9d2e-4a93-bc42-b08f224ecce5">https://www.iltalehti.fi/kuninkaalliset/a/f62b51f3-9d2e-4a93-bc42-b08f224ecce5</a>. (Luettu 3.5.)</p>	<p>Prinssi Harry ilmaisi mielipiteensä siitä, että Fortnite pitäisi kieltää. ”Mitä hyötyä siitä on perheille? Se addiktoi olemaan koneiden ääressä niin pitkään kuin mahdollista. Täysin vastuutonta.” Hän myös väittää, että sosiaalinen media on huumeita ja alkoholia pahempi.</p>
<p>Paukku, T. (2017). Pelaaminen muuttaa nuorten aivoja – pelitapa ja pelin tyyppi vaikuttivat siihen, onko muutos hyvä vai huono. Helsingin sanomat. <a href="https://www.hs.fi/tiede/art-2000005321206.html">https://www.hs.fi/tiede/art-2000005321206.html</a>. (Luettu 4.5.)</p>	<p>Eri genren pelit vaikuttavat eri tavalla aivoihin. Aivoissa on hippokampus-alue, joka osallistuu suunnistamiseen sekä muistiin. Pelit, joissa tarkoituksena oli hahmottaa tilaa ja suunnistaa auttoi myös hippokampusta kehittymään. Tasohyppely-peleissä hippokampus kehittyi kaikilla pelaajilla, kun taas nopeita palkitsemisjärjestelmiä suosivat pelit eivät auttaneet kehittymistä.</p>

<p>Rautio, S. (2018). ”Menetin lapseni Fortnite-pelille” – yli 125 miljoonan ihmisen pelaaman videopelin pelotellaan vievän nuoret mukanaan, mutta onko pelko aiheellista? Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/201806282201036645">https://www.iltalehti.fi/digiuutiset/a/201806282201036645</a>. (Luettu 9.4.)</p>	<p>Artikkeli kertoo millaisia ongelmia Fortnite on tuonut mukanaan: 9-vuotias tyttö määrättiin psykoterapiaan, lapset ovat pinnanneet koulusta. Artikkeli kertoo myös WHO:n pelilihäiriöluokituksista ja siitä, kuinka luokitusta ei tulisi soveltaa kuitenkaan suoraan lapsiin. Artikkeli kuitenkin tuo myös pelamisen positiiviset puolet julki: verkostoituminen, kommunikointitaitojen parantuminen.</p>
<p>Talka, E. (2018). Peliriippuvuus sai tänä vuonna virallisen tautiluokituksen – Silti pelaaminen voi tehdä lapsista ja nuorista sosiaalisempia, motivoituneempia ja myönteisempiä. Aamulehti. <a href="https://www.aamulehti.fi/a/201144194">https://www.aamulehti.fi/a/201144194</a>. (Luettu 4.5.)</p>	<p>Lapset toivovat vanhempien pelaavan enemmän lasten kanssa. Pelaamisella ollaan nähty olevan hyviä puolia, kuten sosiaalisuuden tai liikunnan lisääntyminen <i>Pokémon GO</i>:n myötä. Kuitenkin otsikossa viitattiin peliriippuvuuden saaneen virallisen tautiluokituksen. Artikkeli kertoo, että 90 % suomalaisista koki, ettei heillä ole pelaamisen suhteen ongelmia.</p>
<p>Taponen, T. (2017). Väitös: Joka kymmenennellä nuorella digipelaajalla oireita ongelmapelaamisesta – tunnistatko hälytysmerkit? Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/digi/a/201709282200423488">https://www.iltalehti.fi/digi/a/201709282200423488</a>. (Luettu 9.4.)</p>	<p>Iltalehti nosti otsikoihin Männikön väitöskirjan kertomalla, että joka kymmenennellä nuorella digipelaajalla on oireita ongelmapelaamisesta. Artikkeli haastatteli Männikköä ja tiivistä väitöskirjan keskeisiä tuloksia. Ongelmallisen pelaamisen piirteitä ovat alakouluisuus ja ahdistuneisuus, myös väsymystä ja keskittymisvaikeuksia ilmenee. Usein pelaaminen on nuorille todellisuudesta pakene- mista.</p>

<p>Uotinen, J. (2019). Tänään tv:ssä: Ammattilainen huolestuu vantaalaisen lapsiperheen peliriippuvuudesta – ”Koti kuin peliluola”. Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/tv-ja-leffat/a/b8eb93df-472d-4be7-be32-f504c54dfab5">https://www.iltalehti.fi/tv-ja-leffat/a/b8eb93df-472d-4be7-be32-f504c54dfab5</a>. (Luettu 3.5.)</p>	<p>Peliriippuvuus herättää keskustelua myös televisiossa. Supernanny-ohjelmassa puututtiin peliriippuvuuteen. Jaksossa kuvattiin perhettä, jossa sekä lapset että äiti pelaavat aktiivisesti. Peliriippuvuus aiheuttaa perheen arkeen muutoksia, syöminen, liikunta, mielikuvituksen käyttö ja leikkiminen jäävät vähiin.</p>
<p>Vilen, N. (2016). Tässä iässä videopelit ovat hyväksi aivoillesi. Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/terveys/a/2016061021705337">https://www.iltalehti.fi/terveys/a/2016061021705337</a>. (Luettu 3.5.)</p>	<p>Vilen kirjoittaa kiinalaisen tutkijaryhmän selvittäneen ampumapeliin vaikuttavan aivoihin. Tutkimus väittää, että pelaaminen paransi tilanhahmotuskykyä, muistia ja tiedon prosessointinopeutta. Pelaamisen vaikutusten väitetään ulottuvan kaikkiin ikäryhmiin, mutta parhaiten kognitiiviset taidot kehittyvät nuorilla aikuisilla.</p>
<p>Zitting, M. (2016). Testissä joulun hittipelit – mikä kannattaa ostaa ja kenelle? Iltalehti. <a href="https://www.iltalehti.fi/perhe/a/201612082200037681">https://www.iltalehti.fi/perhe/a/201612082200037681</a>. (Luettu 5.5.)</p>	<p>Lautapelit nousevat usein joulun alla otsikoihin. Pelejä arvostellaan ja suositellaan joululahjaksi. Vuonna 2016 pelejä kuvailtiin vielä vapain sanoin, esimerkiksi <i>Noa</i>-lautapeliä kuvattiin hauskaksi ja nopeaksi oppia.</p>



## **LIITE 2: TESTIHAASTATTELU**

### **TAUSTATIEDOT**

Oma ikä?

Lasten ikä & sukupuoli?

### **TEEMA 1. PELAAMINEN**

Pelaatko itse lautapelejä tai/ja digitaalisia pelejä?

Mitä pelejä?

Pelaavatko lapset lauta- tai/ja digitaalisia pelejä?

Mitä pelejä?

Pelaatteko yhdessä lasten kanssa?

### **TEEMA 2. ARKI**

Paljonko pelaamiseen kuluu aikaa viikossa? Digi ja lauta erikseen.

Onko pelaaminen vaikuttanut jotenkin arkeen? Digi ja lauta.

### **TEEMA 3. RAJOITTEET**

Onko lapsilla ruutuaika? Onko joskus ollut? Rajoitetaanko pelaamista jotenkin muuten? Miksi? Miksi ei?

Onko lautapeleille aikarajoitteita? Miksi ei?

Ikäraajat? Digitaaliset pelit? Entä lautapelit?

### **TEEMA 4. SUHTAUTUMINEN**

Miten näet digitaalisen pelaamisen?

Miten näet lautapelaamisen?

## **TEEMA 5. HYÖDYT**

Ovatko pelit kehittäneet lasta jotenkin?

Mitä muita hyötyjä? Digi ja lautapelit erikseen.

## **TEEMA 6. HAITAT**

Ovatko pelit aiheuttaneet riitoja?

Tappaminen peleissä?

Aggressiivista käyttäytymistä? Heitettyjä ohjaimia tai nappuloita?

Onko sääntöjä pitänyt muokata?

## **LIITE 3: HAASTATTELU, 2. VERSIO**

### **TAUSTATIEDOT**

Oma syntymäaika?

Lasten iät & sukupuolet?

### **TEEMA 1: Pelaaminen**

Pelaatko itse?

Pelaatko lasten kanssa?

Kuinka paljon lapset pelaavat viikossa? Digi & lauta.

Kuvaile lasten pelaamista.

Mitä pelejä lapset pelaavat? Digi & lauta.

Miten pelaaminen kytkeytyy arkeen?

### **TEEMA 2: RAJOITTEET**

Onko lapsilla rajoitteita pelaamiseen? Digi & lauta.

### **TEEMA 3: HYÖDYT & HAITAT**

Koetko että pelaamisesta on jotain hyötyä? Entä haittaa? Mitä? -> Digi & lauta.

Onko pelaaminen aiheuttanut teillä riitaa? Mitä?

### **TEEMA 4: KÄSITYKSET**

Millaista pelaaminen on suomessa? Digi & lauta.

Mistä olet muodostanut käsityksesi pelaamisesta?

Eroavatko digitaaliset pelit ja lautapelit toisistaan jotenkin? Miten?

Onko digitaalisilla ja lautapeleillä jotain yhteistä?

# LIITE 4: HAASTATTELU, VIIMEINEN VERSIO

## TAUSTATIEDOT

Oma ikä?

Lapsen/lasten iät & sukupuolet?

## TEEMA 1 - PELAAMINEN

Pelaatko itse?

Pelaatko lasten kanssa?

Kuinka paljon lapset pelaavat viikossa lautapelejä?

Kuinka paljon lapset pelaavat viikossa digitaalisia pelejä?

Kuvaile vapaasti millaista lapsen/lasten pelaaminen on.

Mitä digitaalisia pelejä lapset pelaavat?

Mitä lautapelejä pelejä lapset pelaavat?

Miten lautapelaaminen kytkeytyy arkeen?

Miten digitaalinen pelaaminen kytkeytyy arkeen?

Onko lapsilla rajoitteita digitaaliseen pelaamiseen? Mitä? Miksi/miksi ei?

Onko lapsilla rajoitteita lautapelaamisen? Mitä? Miksi/miksi ei?

## TEEMA 2 – HYÖDYT & HAITAT

Koetko että digitaalisesta pelaamisesta on jotain hyötyä? Jos kyllä, niin mitä? Jos ei, niin miksei?

Koetko että lautapelaamisesta on jotain hyötyä? Jos kyllä, niin mitä? Jos ei, niin miksei?

Koetko että digitaalisesta pelaamisesta on jotain haittaa? Jos kyllä, niin mitä? Jos ei, niin miksei?

Koetko että lautapelaamisesta on jotain haittaa? Jos kyllä, niin mitä? Jos ei, niin miksei?  
Onko pelaaminen aiheuttanut teillä riitaa? Anna esimerkkejä, jos vastasit kyllä.

### **TEEMA 3 - KÄSITYKSET**

Millaista digitaalinen pelaaminen on mielestäsi ylipäätään?

Millaista lautapelaaminen on mielestäsi ylipäätään?

Eroavatko digitaaliset pelit ja lautapelit toisistaan jotenkin? Jos kyllä, niin miten?

Onko digitaalisilla ja lautapeleillä jotain yhteistä? Jos kyllä, niin mitä?

Miten olet muodostanut käsityksesi pelaamisesta?

## LIITE 5: TAUSTATIETOKYSELY

### Taustatietokysely

Etsin yksilöhaastatteluihin vanhempia, joilla on vähintään yksi yli 7-vuotias lapsi, joka pelaa digitaalisia ja/tai lautapelejä. Teen pro gradu-tutkimusta lautapeleihin ja digitaalisiin peleihin suhtautumisesta. Pysin selvittämään tutkimuksellani myös voivatko lautapelit olla haitallisia lapsille tai nuorille.

Haastattelut toteutetaan kesän ja syksyn 2019 aikana haastateltaville mieluisessa paikassa, esimerkiksi yliopiston tiloissa, kahvilassa tai haastateltavan kotona. Haastatteluun tulisi varata aikaa noin tunti. Jos olet kiinnostunut jakamaan kokemuksiasi lasten tai nuorten pelaamisesta tai peleihin suhtautumisesta, otathan yhteyttä [pauliina.baltzar@tuni.fi](mailto:pauliina.baltzar@tuni.fi) tai täytätä taustatietolomake niin otan sinuun yhteyttä!

Haastattelut äänitetään analysointia varten. Haastattelumateriaalit käsitellään luottamuksellisesti ja aineistoa käytetään ainoastaan pro gradu – tutkielman toteuttamiseen. Kerätty aineisto hävitetään tutkimuksen valmistuttua.

#### SEURAAVA

Älä koskaan lähetä salasanaa Google Formsin kautta.

# Taustatietokysely

\*Pakollinen

## Taustatiedot

Nimi \*

Oma vastauksesi

Sähköposti \*

Oma vastauksesi

Syntymävuosi

Oma vastauksesi

Kuinka monta tuntia keskimäärin pelaat digitaalisia pelejä viikossa?

- ☐ 0 tuntia
- ☐ 1 - 5 tuntia
- ☐ 5 - 10 tuntia
- ☐ 10 - 15 tuntia
- ☐ 15 - 20 tuntia
- ☐ Enemmän kuin 20 tuntia
- ☐ Muu: \_\_\_\_\_

Kuinka monta tuntia keskimäärin pelaat lautapelejä viikossa?

- ☐ 0 tuntia
- ☐ 1 - 5 tuntia
- ☐ 5 - 10 tuntia
- ☐ 10 - 15 tuntia
- ☐ 15 - 20 tuntia
- ☐ Enemmän kuin 20 tuntia

Pelaatteko yhdessä lasten kanssa? \*

- ☐ Kyllä, digitaalisia pelejä
- ☐ Kyllä, lautapelejä
- ☐ Kyllä, digitaalisia pelejä ja lautapelejä
- ☐ Emme pelaa yhdessä

Montako yli 7 vuotiaasta lasta sinulla on? \*

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ Enemmän kuin 4

Lapsiesi iät ja sukupuolet?

Oma vastauksesi

Kuinka paljon lapsesi pelaavat keskimäärin viikossa digitaalisia pelejä?

Oma vastauksesi

Kuinka paljon lapsesi pelaavat keskimäärin viikossa lautapelejä?

Oma vastauksesi

Hyväksyn, että antamani tiedot kerätään tutkimuksen toteuttamiseksi. \*

- ☐ Kyllä

TAKAISIN

LÄHETÄ

Älä koskaan lähetä salaisuuksia Google Formin kautta.



## LIITE 6: VANHEMPIEN MAINITSEMAT LASTENSA PELAAMAT PELIT

HAASTA- TELTAVA	MAINITUT LAUTAPE- LIT	MAINITUT DIGITAA- LISET PELIT
H1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Monopoli</li> <li>- Scrabble</li> <li>- 7 Wonders</li> <li>- Bang!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Singstars</li> <li>- Wii keilaus</li> </ul>
H2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kimble</li> <li>- Laivanupotus</li> <li>- Monopoly</li> <li>- Vimmaiset vam- pyyrit</li> <li>- Uno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Roblox</li> </ul>
H3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cluedo</li> <li>- Monopoli</li> <li>- Carcassonne</li> <li>- Carcassonne junior</li> <li>- Alias</li> <li>- Piirrä ja arvaa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Overcooked</li> <li>- Sims 4</li> <li>- Untravel</li> <li>- Minecraft</li> </ul>
H4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Starstable</li> <li>- Minecraft</li> <li>- Sims</li> <li>- Overwatch</li> <li>- Persona 5</li> <li>- Final Fantasy</li> <li>- Zero Dawn</li> </ul>

H5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Afrikan tähti</li> <li>- Muuttuva Labyrintti</li> <li>- Uno</li> <li>- Korttipelit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sims</li> <li>- Minecraft</li> <li>- Fortnite</li> <li>- Grant</li> </ul>
H6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formula</li> <li>- Kimble</li> <li>- Muumipelit</li> <li>- Ticket to ride</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ticket to ride</li> <li>- Pegi 3 -pelit</li> <li>- Super Mario</li> </ul>
H7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Monopoli</li> <li>- Scrabble</li> <li>- Carcassonne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sims</li> <li>- Mario Kart</li> </ul>
H8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carcassonne</li> <li>- Alias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sims</li> <li>- Life is Strange</li> </ul>
H9		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Candy Crush</li> </ul>
H10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Catan</li> <li>- Splendor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Call of Duty</li> <li>- Fortnite</li> </ul>